DS・PS3・PSP・Wii・Xbox 360・アーケード・PC・モバイルなど全方位対応

デンゲキニンテンドーDS 11月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2009年11月1日発行 第9巻 第20号 通巻149号

電撃ゲームス

Vol.1

SPECIAL PRICE 390 YEN



電撃の新型ゲーム雑誌誕生

巻頭インタビュー：野村哲也

特報・話題作・発売直前作品を超ボリュームで掲載!

キングダム ハーツ バース バイ スリープ
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー
フロントミッション エボルヴ
ニーア ゲシュタルト／ニーア レプリカント
ファイナルファンタジーXIV
スターオーシャン4 −THE LAST HOPE− INTERNATIONAL
ドラゴンクエストVI 幻の大地
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
絶対ヒーロー改造計画
リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-
鉄拳6
戦国BASARA3
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS
戦国無双3
ときめきメモリアル4
テイルズ オブ ヴェスペリア
テイルズ オブ グレイセス
サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

全ハードタイトル約200本!

12月17日発売決定!
ファイナルファンタジーXIII

主要キャラクター・主要システムがついに判明!
カウントダウンに突入したシリーズ最新作の情報をすべてお届け!

116P攻略付録
攻略MANIAX 2009 SUMMER

Wii モンスターハンター3(トライ)
DS ドラゴンクエストIX 星空の守り人

『MH3(トライ)』大攻略を筆頭に、夏の人気ゲーム6作品を1冊に凝縮!!



Halo: Reach ベータテスト参加権

[Halo 3: ODST]を購入されたすべての方に、次回作[Halo: Reach](2010年秋発売予定)のマルチプレイヤー ベータテストへの参加権が提供されます。実施期間等の詳細は、内容が決定し次第公式ウェブサイトにて公開します。

※Xbox 360 本体および Xbox 360 ハードディスク、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップへの加入、ブロードバンド接続環境が必要となります。


30年もの長きにわたり、コヴナントは人類の植民惑星へ侵攻し続けていた。
人々は恐怖に怯え、あらゆる都市は消滅し、そしてついに母星である地球までもが
侵攻の危機に瀕していた。しかし、この悲劇も終焉させる時がきた。
いかなる恐怖にも屈せず戦場へと突入するODST -軌道降下特殊部隊- の手によって。
天を仰ぎ、流星のように降下する人類最強の兵士達を目にしたとき、
コヴナントは必ず思い知ることになる。人類の生き抜く強さを。
地獄へ、降下準備を。
2009.9.24 On Sale
HALO 3
ODST
///// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER /////
CERO D 17才以上対象
www.xbox.com/halo3odst
©2009 Microsoft Corporation. Bungie, the Bungie logo, Bungie.net, and the Bungie.net logo are registered trademarks of Bungie LLC, and are used with permission. All rights reserved.
XBOX LIVE
Microsoft game studios
BUNGIE
すすめ、ワクワク!
XBOX 360


戦え、
最後のひとりと
なる為に。


CAPCOM × RPG × PSP
PlayStation® Portable
LAST RANKER™
ラストランカー
2010, Birth
TOKYO GAMESHOW 2009
CAPCOM PREMIUM THEATER
MOVIE RELEASE!!
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. 株式会社カプコン
"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号


PSP® (PlayStation®Portable)
ダウンロード専用ソフト
ディスガイア インフィニット
ループ型テキストアドベンチャー
2009年11月1日発売予定
電撃ゲームス創刊か…祝ってやらなくもないぞ。
ゲーム雑誌業界のヒーローは、キミだ!!
PSP® (PlayStation®Portable)専用ソフト
絶対ヒーロー改造計画
ダンジョンRPG
2010年発売予定
"PS"、"PlayStation" および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

電撃ゲームス Vol.1 CONTENTS 1



『FFXIII』のすべてをここに凝縮!!

巻頭特集



電撃ゲームス + 電撃PlayStation 合同企画

新型PS3&PSPgo プレゼント!!

絶賛発売中の新型PS3と発売間近のPSPgoを2誌がプレゼント！



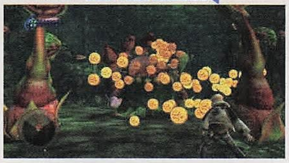
詳細はP.228へ！

巻頭インタビュー

『キングダム ハーツ』シリーズを筆頭に、新たなゲーム世界をデザインし続ける野村哲也氏。その実像に迫る！



電撃ゲームス 特報 ココだけのオリジナル情報が満載!





発売直前 EXTREME

発売間近のゲームのなかから、電撃ゲームス編集部がピックアップしたタイトルをとことん解説!!

話題作CHECK

特集 2つの『テイルズ オブ』の世界 202

発売中の傑作RPG『テイルズ オブ ヴェスペリア』と、冬発売予定の最新作『テイルズ オブ グレイセス』の魅力を、2本まとめてお届け！



電撃ゲームス MANIAX

発売済みのゲームを攻略・企画の両面でディープに迫る！

ALL ABOUT Xbox 360

電撃ゲームス PUSH!



別冊付録 攻略MANIAX 2009 SUMMER

夏のタイトルはまだまだアツイ! 6タイトル116ページの攻略付録!



QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元バーコード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、バーコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントをあわせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.320のランキングのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある


Wii
TAKARA TOMY
豪華声優陣出演のストーリモード収録。
■キャスト■
野島健児
佐藤亜美菜(AKB48)
松下　唯(SKE48)
本名陽子
緑川　光
桑島法子
戸松　遥
小山力也
中井和哉
保志総一朗
子安武人
関　智一
佐藤正治
剣劇アクションバトル
●Wii専用ソフト　●プレイ人数：1〜2人
09年12月発売予定
メーカー希望予定価格7,140円
闘真伝
360度開放されたステージを高速移動で
縦横無尽に駆け巡れ！
魅惑のキャラが変身、召還、必殺技で乱舞する！
早期購入特典　声優ファン垂涎アイテム！
闘真伝スペシャルDVD「あなたのに鳴きっぷり興奮しちゃったわ!」
●豪華声優陣が熱演したムービーシーンを特別編集で収録！
●新規収録のサウンドドラマ2本立！
●その他、多数特典収録
*数に限りがございます。問い扱いについてはお店にてご確認ください。デザインは変更になる場合がございます。
女性キャラの『闘真伝』その後の物語
『ウィノ・マクガバンズレポート』
男性キャラが総登場で、熱闘、熱湯？
『闘真伝外伝 ドキ！男だらけの温泉乱戦』
闘真伝 スペシャルDVD
『あなたの鳴きっぷりに興奮しちゃったわ！』
Wii・Wiiは任天堂の登録商標です。画像は開発中のものです。実際の商品とは異なります。 ©TOMY
＊お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。
＊価格はすべてメーカー希望小売価格です。
＊商品の仕様、発売日、価格等は変更になる可能性もございますのでご了承ください。
タカラトミーの商品は
こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
株式会社 タカラトミー
〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03-3693-8655
たのしい情報はインターネットで
http://www.takaratomy.co.jp

GAME INDEX

『キングダム ハーツ』最新作から展望する、そのゲームデザインの世界



WORKS

主な作品

発売年 ■ 主要作品／機種（制作内容）

1992年 ■ ファイナルファンタジーV／SFC
（モンスターデザイン）

1994年 ■ ファイナルファンタジーVI／SFC
（バトルグラフィックディレクター）

1997年 ■ ファイナルファンタジーVII／PS
（キャラクターデザイン他）

1998年 ■ パラサイト・イヴ／PS
（キャラクターデザイン）
BRAVE FENCER 武蔵伝／PS
（キャラクターデザイン）

1999年 ■ ファイナルファンタジーVIII／PS
（キャラクターデザイン他）
パラサイト・イヴ2／PS
（キャラクターデザイン）

2000年 ■ バウンサー／PS2
（キャラクターデザイン）

2001年 ■ ファイナルファンタジーX／PS2
（キャラクターデザイン）

2002年 ■ キングダム ハーツ／PS2
（ディレクション、キャラクターデザイン他）
ファイナルファンタジーXI／PS2・PC・Xbox 360
（一部キャラクターデザイン）

2003年 ■ ファイナルファンタジーX-2／PS2
（キャラクターデザイン）

2004年 ■ ビフォア クライシス ファイナルファンタジーVII／モバイル
（キャラクターデザイン）
キングダム ハーツ チェインオブメモリーズ／GBA
（ディレクション、キャラクターデザイン他）

2005年 ■ 武蔵伝II ブレイドマスター／PS2
（キャラクターデザイン）
ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン／映像作品
（ディレクション、キャラクターデザイン他）
キングダム ハーツII／PS2
（ディレクション、キャラクターデザイン他）

2006年 ■ ダージュ オブ ケルベロス ファイナルファンタジーVII／PS2
（キャラクターデザイン）
MONOTONE／モバイル
（キャラクターデザイン）

2007年 ■ すばらしきこのせかい／DS
（クリエイティブプロデュース、キャラクターデザイン）
クライシス コア ファイナルファンタジーVII／PSP
（クリエイティブプロデュース、キャラクターデザイン）

2008年 ■ ディシディア ファイナルファンタジー／PSP
（クリエイティブプロデュース、キャラクターデザイン）

2009年 ■ キングダム ハーツ 358/2 Days／DS
（ディレクション、キャラクターデザイン他）
キングダム ハーツ コーデッド／モバイル
（ディレクション、キャラクターデザイン他）
ファイナルファンタジーXIII／PS3
（キャラクターデザイン）

冬発売予定 ■ キングダム ハーツ バース バイ スリープ／PSP
（ディレクション、キャラクターデザイン他）

発売日未定 ■ The 3rd Birthday／PSP
（クリエイティブプロデュース、キャラクターデザイン）
ファイナルファンタジー アギトXIII／PSP
（クリエイティブプロデュース、キャラクターデザイン）
ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII／PS3
（ディレクション、キャラクターデザイン他）



Tetsuya Nomura 野村哲也

電撃ゲームスVol.1の巻頭を飾るのは、発売予定の数々の作品でディレクションやキャラクターデザインを手がける野村哲也氏。その関連作品をふり返りつつ、氏の現在のゲームデザインについて聞く。

これまで暖めていたアイデアが詰め込まれた『KH バース バイ スリープ』

冬発売予定の最新作にして、シリーズ初のPSP作品となる『キングダム ハーツ（以下KH）バース バイ スリープ』。もはや不動の人気作となった同シリーズのディレクションを担当する野村氏は、果たして現在、どのような視点でゲームをデザインしているのか。まずはその最新作の詳細からうかがってみた。



▲作品の詳細についてはP.28からの記事を参照。

野村哲也 *profile*

1970年生まれ。株式会社スクウェア・エニックス　デザイナー。数々の作品でキャラクターデザインを手がけるほか、ディレクション作品（『キングダム ハーツ』など）やクリエイティブプロデュース作品も多い。

テラ、アクア、ヴェントゥス……
3人の主人公のストーリーが絡み合う

7つの純粋な光の心――
それを集めれば全ての世界が手に入るのさ
【『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』より】

――まず、野村さんが開発に携わっている最新の作品として『KH バース バイ スリープ』についていろいろお聞きしたいと思います。現在の開発の進捗状況はいかがですか？

野村哲也氏（以下敬称略）：ボイスの収録も終え、けっこう佳境に入っていますね。スタッフロールをどう作ろうかとか、発売日をどうしようとか、具体的な話が多くなってきました。

――東京ゲームショウにおいてプレイアブル出展をされるようですが、どのような内容の予定でしょう。

野村：3人の主人公それぞれのプレイが可能です。あとはマルチプレイである「ミラージュアリーナ」もプレイできるようにする予定ですね。ですから計4種類のモードから選んでプレイしてもらおうと思っています。

――「ミラージュアリーナ」の協力プレイは、どのようなものでしょうか？

野村：アリーナ内限定のショートミッションのようなものです。

――DSの『KH 358/2 Days』のように、自分の育てたキャラを持ち寄ってプレイできるのでしょうか？

野村：そうですね。ただ今回は『KH 358/2 Days』のように、スタンドアローンとマルチプレイの比重を半々くらいに、とは考えておらず、ゲームとしてはあくまでメインストーリーが主軸になると思います。

――アリーナではテラ、アクア、ヴェントゥスの主人公3人が『KHⅡ』のシークレットムービーにも登場した、鎧姿の戦士になりますが……。

野村：あの姿については戦闘にかかわる要素ではなく、主にストーリー上で、たびたびあの姿になります。

――今回は3人の主人公それぞれのストーリーが展開するとのことですが、どのようにプレイを進めていく形になるのか気になります。

野村：冒頭のある時点までは3人共通のストーリーですが、あるタイミングからその後のプレイキャラを選択して最後まで進む形になります。クリアしたあとは、再プレイ時にまた同じタイミングでキャラ選択が可能です。

――それぞれのストーリーにエンディングが？

野村：あります。実はそれが大変な部分で……。最初にお話したスタッフロールも、3人の主人公別にそれぞれ作るのか？　とか（笑）。

――単純にゲームのボリュームも3人ぶんに相当しそうですね。

野村：開発スタッフのこだわりと、がんばりのおかげで（笑）。同じワールドでも、シナリオは当然のことながら、キャラクターによってボスが違ったりするので、ホントに3本ぶんの作品を作っているようなものです。例えばCastle of Dreams（「シンデレラ」のワールド）では、アクアだとカボチャの馬車がボスになりますが、テラだと楽器を駆使するボスと戦うことになります。

――ストーリーの途中で、主人公同士が出会うことも？

野村：あります。ワールドを訪れたときにほかの主人公にバッタリ出会ったり、すでにほかの主人公が訪れた後だったり……。だからすべての主人公でクリアすると、「なぜあのシーンではああいうことになったか」といったことがわかるようになっています。だから友達もプレイをされている場合、お互いのストーリーは聞かないほうがいいかもしれませんね。先にほかのキャラクターのストーリーのネタバレを聞いてしまったり、3人クリアするまで話がかみあわなかったり（笑）。

――ちなみに設定が1作目の過去ということで、ディズニーワールドも過去のエピソードが語られるようですね。Deep Space（「リロ＆スティッチ」の世界）ではスティッチが地球に来る前のエピソードが語られたりとか。これらのワールドは自由に選択して訪れる形なのでしょうか。

野村：ワールドをまわる順番はキャラクターによって違いますが、多少の選択肢はあります。

――Never Land（「ピーターパン」のワールド）では空を飛べたりする可能性も？

野村：いえ、飛べないです。詳しくは今後の情報で明らかにしていくと思いますが、いわば彼らは“飛ばなくていい人たち”なんですよ。

――それは……かなり気になりますね。ちなみに、3人の主人公の物語をエンディングまでプレイしたあとは、その先にも何かが……？

野村：そこはヒミツです（笑）。

誰でも爽快感が味わえるアクションと
謎の成長システム

夕陽ってどうして赤いか知ってるか？
光にはいくつか色があって――
その中でも赤が一番遠くまで届くからなんだってよ
【『キングダム ハーツ 358/2 Days』より】

――次にゲームシステムについてもお聞かせください。今回はバトルでコマンドゲージを溜めることで、フィニッシュコマンドが発動したり、主人公の攻撃スタイルが変化したりといった要素がありますが、これは自動でおこなわれるのでしょうか？

野村：戦闘中に自動で派生していく形ですね。『KH』シリーズのユーザーの方には、複雑な操作を敬遠する人も多いので、本作では「バトルでできるだけ複雑な操作をしなくてすむように」という点がコンセプトの1つになっています。ですからボタン連打でも、スタイル変化などがカンタンに楽しめると思います。

――フィニッシュコマンドとスタイル変化は、どのような条件で派生するのでしょうか。

野村：ある特定の条件を満たすと変化させることができます。スタイル変化では、攻撃の属性が変わることもありますね。通常攻撃主体のスタイルからファイア系主体の攻撃スタイルになったりとか。アクションのうまいプレイヤーなら、任意のタイミングでスタイル変化を狙うこともできるかもしれません。

――以前の体験版では、戦闘が目まぐるしく変化していくのがすごく印象的でした。

野村：もともと『KH』シリーズ自体、アクションの苦手なプレイヤーでも自分がうまいと思えるバトルを、というのがコンセプトだったので、今回はさらにそれを継承しつつ、より激しいアクションが楽しめるようにしてあります。ただ、そのぶん開発にはけっこう苦労していますね。バトルの調整も3人ぶんになりますし。吉本（Co.プロデューサーの吉本よういち氏）も自ら、バトルを作っています（笑）。



「『キングダム ハーツ』シリーズの開発は
なんでもありのオモチャ箱です」

作品1 THE PAST 過去作品

グラフィックデザイナーから
ゲームデザイナーへ

野村氏の名を知らしめた最初の作品は、やはり『ファイナルファンタジーⅦ』。この作品で原案やデザインを手がけた氏は、やがてゲームデザインとしての代表作『キングダム ハーツ』へと疾走していく。



1997 PS ファイナルファンタジーⅦ

『ファイナルファンタジー（FF）』シリーズにとっての1つの金字塔。シリーズ初の3D作品としてだけでなく、世界観・ストーリーなども高く評価され、のちに多数のコンピレーション作品を生む。



2001 PS2 ファイナルファンタジーⅩ

PS2にプラットフォームを移した10作目の『FF』。野村氏がデザインを手がけた登場人物たちの豊かな表情は、もはやゲームのキャラクターが単なる記号では収まらないことを改めて認識させた。



2007 DS すばらしきこのせかい

野村氏初のクリエイティブプロデュース作品。DSの上下画面をフル活用したシステムや、現代の渋谷を舞台にした設定など、数々の斬新な試みがなされた意欲作でもある。



▲ゲームのその後の物語として、再びクラウドの苦悩が描かれる。映像美はもちろん、アクションの演出面でも目を見はる作品。

2005 映像作品 ファイナルファンタジーⅦ アドベントチルドレン

『FFⅦ』の世界はゲームの枠に収まらず、世界最高峰のフルCG映像作品として再び登場。DVD販売のみながら、世界累計400万枚以上ものセールスを記録することとなる。さらに2009年、映像の追加・改変をおこなったBlu-ray Disc作品として『FFⅦ アドベントチルドレン コンプリート』もリリースされた。



――激しいといえば、シュートロック（フォーカスゲージを溜めることで、複数の敵をロックオンしてまとめて攻撃できるシステム）の画面写真を見ると、ものすごい数の敵がいるシーンもありますよね。「PSPでここまでできるのか！」と思うような。

野村：シュートロックで「ロックオンするだけでも気持ちいい」と感じてもらうには、それぐらいいたほうがいいだろうと（笑）。実はシュートロック自体、これまでの『KH』シリーズの制作過程ですでにアイデアがあったのですが、今回ついに実現させました。ほかにも『KH バース バイ スリープ』には、これまで暖めていたアイデアをかなり詰め込んでいます。デッキコマンドも、GBA版『KH チェイン オブ メモリーズ』のシステムの発展形として採用したものですし。

――シュートロックを見ると、『KH』のラグナロクを思い出しますね。ひょっとしてソラが使う技の原点は、今回の3人の主人公の技だったり？

野村：どうでしょうね（笑）。とりあえず「この技はどこかで見たことがあるかも？」くらいに思っていただければ。演出はよりカラフルで激しく、よりキーブレードの力を引き出している形ですけど。そういう意味では、「テラたち3人は、ソラよりもキーブレードを使い慣れている」というのもバトルの設定の1つですね。

――ちなみにPSPではPS2よりもボタンの数が減少していますが、操作面についてはいかがでしょう。

野村：操作感覚的にはこれまでのシリーズと大きく違うことはないと思います。ちなみに『KH 358/2 Days』もそうでしたが、携帯機の場合、カメラ操作のボタンどこに設定するか、というのを毎回悩みますね。だいたいは数パターン作り、モニターの方にプレイしてもらって、どれがいいかリサーチして決めています。

――ほかにシステムで気になる要素といえば、まだ明かされていない成長要素がありますが……。

野村：今回はまだ公表していませんね。でもビックリするようなシステムになると思います。今回の成長システムはいわゆる「システム的」なものではなく、たぶん公開したときに「え!?　何これ？」と思われるんじゃないでしょうか。アイデア自体は以前からあったのですが、いざグラフィックにしたら自分でも驚いたくらいです。

――変わった見た目なのですか？

野村：たぶん「こんなシステム画面見たことない」というものになるでしょう。ヒントとしては遊ぶためのシステムというより、「システム“でも”遊んじゃう」というようなものです。画面だけ見たら別のゲームですね。

――しかし、グラフィックや豊富な要素を見ると、1枚のUMDによく入っているな～と感じてしまいます。

野村：実はまだUMDの形にしていないので、自分も気になってます（笑）。「入るの？　コレ入るの？」って。スタッフには「大丈夫です」と言われていますが（笑）。

さまざまなアイデアが生まれる『KH』シリーズの開発現場

ほかに世界があるのなら
どうして俺たちは
ここでなくちゃダメだったんだろう？
【『キングダム ハーツⅡ』より】

――『KH バース バイ スリープ』の世界観についてもお聞かせください。今回『FF』シリーズのキャラは登場するのでしょうか？

野村：それについては続報をお待ちください（笑）。

――敵の設定についてですが、今回はアンヴァースという、ハートレスともノーバディとも違う存在が登場しますが、これは？

野村：アンヴァースがどういった存在なのかは、ゲーム中で当然説明します。その後の時代には登場しないので、なぜいなくなったのか、ということも含めて語られることになるでしょう。名前の意味は「unversed＝精通しない」ですね。物語中では「生命に精通していない存在」として描かれます。

――今回のワールド間の移動には、何らかの乗り物が使われるのでしょうか？

野村：今回はシナリオ進行で自動的に移動します。設定としてはある方法を使って移動するのですが、それがゲームプレイに影響する要素は少ないかもしれません。

――グミシップは登場せず？

野村：今回は登場しないですね。3人ぶんになっちゃいますし。とにかく今回はなんでも3人ぶん（笑）。ちなみにストーリーの時代的に、グミシップがまだ発見されていない、というのも理由の1つです。

――あと、王様は登場するのでしょうか？

野村：まだ公開していませんが、今回の王様は王様ではあるのですが「ミッキー」と呼ばれています。同じ修行中のキーブレード使いとして、3人の主人公と会う場面もあります。3人とは師匠が異なりますが。

――3人のキーブレードの師とは、どんな人物なのでしょう。

野村：それについては、これまでのシリーズのなかでは登場しなかった人物ですね。

――ちなみにストーリー的には、シリーズの謎のいくつかが解明されたりするのでしょうか？

野村：どうでしょうね（笑）。部分的には謎は謎のままですが、ラストには驚きの展開が待ち受けている、とだけ言っておきましょうか。特に今までのシリーズのファンの方には、「こうなるかー！」と喜んでいただけると思います。

――シークレットムービーは今回もありますか？

野村：シークレットムービーはありますが、今までのようなプリレンダリングのイメージムービーではなく、実機のイベントで、しかもキャラクターがしゃべります。そこで判明することもありますし、新しい謎が生じることも……。

――携帯ゲーム機・モバイルでのシリーズ展開が3作品続きましたが、据え置き機での展開というのは……。

野村：要望は多いのですが……そちらは『ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII』にメドがついてからですね。

――ところで『KH』シリーズは、これまでの作品もワールドごとにゲームシステムが違ったりといった、“オモチャ箱のようなゲーム”のイメージがあります。タイトル的に、野村さんとしても、スタッフの方としても、自由なアイデアが出やすいタイトルなのでしょうか？

野村：確かに『KH』は“なんでもありのオモチャ箱”を目指しているところがあります。まず、とっかかりの企画書は自分が書くのですが、そこにあらかじめ、新しいシステムやコンセプト、物語のあらすじなども盛り込んでいるので、それを軸にチームのみんながさらに膨らませていき、いろいろなアイデアを取り入れている感じですね。

――ある意味キャッチボール的に。

野村：特に自分がディレクションしているタイトルはそ

自分は“空”と“海”が好きなんですよ。だから

作品2 *KINGDOM HEARTS*

キングダム ハーツ

自由なイマジネーションにより広がり続けるワールド

単にディズニーの世界を借りるのではなく、野村氏の映像世界との完全なコラボレーションを実現した代表作『KH』シリーズ。その世界はPS2からDS、モバイル、PSPへと広がり、我々に新たな驚きを提供し続ける。







2002 PS2 キングダム ハーツ

ディズニー・インタラクティブ・スタジオの協力により生まれた、ディズニーの世界とスクウェア（・エニックス）のゲーム世界とのコラボ作品。全世界でシリーズ累計1200万本以上のヒットとなる。

2005 PS2 キングダム ハーツⅡ

シリーズの世界観をさらに広げた2作目。2007年に発売された英語音声版『KHⅡ FINAL MIX+』では、新たなボスなどのほか、シークレットムービー「Birth by sleep」に新シーンも追加された。



2009 DS キングダム ハーツ 358/2 Days

『KHⅡ』に登場した「XIII機関」のキーブレード使い・少年ロクサスの、過去の物語を描いた作品。パネルによる強化システムや、ミッション仕立てのステージなどが特徴。



2009 モバイル キングダム ハーツ コーデッド

ケータイ用のポータルサイト「キングダムハーツ モバイル」のコンテンツとして配信中の作品。『KHⅡ』のその後の物語。

2004 GBA キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

『KH』と『KHⅡ』のあいだのエピソードが描かれるGBA作品。2007年に『KH Re:チェインオブメモリーズ』として、PS2でリメイク＆3D化がなされた（『KHⅡ FINAL MIX+』に収録）。







冬発売予定 PSP キングダム ハーツ バース バイ スリープ

『KH』よりも過去の時代を舞台に3人のキーブレード使いの戦いが語られる。

詳細はP.28へ

うですね。なかでも『KH』は、特にそういった「振り切った感」があるタイトルかもしれません。一方、最近始めたクリエイティブプロデュース作品は違い、企画書は書くものの、自分が書いた形が原型をとどめないくらいチームにグチャグチャにしてもらっています。

――もとのアイデアからどんどん変えてもらうと。

野村：もう「オレが考えたアイデアは使うな」くらいの勢いで、さらに上を行ってもらう（笑）。発想の方向性のみを提案するやり方です。結果的に自分の企画からは、コンセプトくらいしか残さないですね。

――ちなみに『KH』シリーズのようなアイデアの取り入れ方は、どこから生まれたものなのでしょうか。

野村：精神的には、もともと『FF』シリーズを制作する際の信念ですね。自分が入社した頃に坂口（博信氏）さんに言われたのが、「『FF』はオモチャ箱だから、なんでもありなんだ」って。

――だから毎回、世界観やシステムも一新すると。

野村：そのとき教わった精神で今でも作っています。ただ『FF』のナンバリング作品だと世界観が1つに絞られるので、そういう意味で『KH』のバラエティ感はそれより高いかもしれません。各ワールドでいろいろなアイデアを採用できますから。

生まれつつある作品たち そしてビジュアルイメージの原点

この世界のどこかにいるあなたへ――
すべての悲しみが消えるようにとか、
すべての心がつながるようにとか、
願うだけでは届かない想いをかなえるために
私は進もうと思っています。
新しい旅立ちは、意外に簡単なことかもしれない。
もしかしたらそれは、もう始まっているのかもしれない。
この空がつなぐ世界で
たどり着く場所は一緒だと信じています。
【『キングダム ハーツ』オープニングより】

――ここからはほかの作品についてもお聞きします。まず『FFXIII』で新たに公開された重要キャラ・セラのデザインコンセプトを。

野村：詳細な発注内容は言えないですが、鳥山（鳥山求氏・『FFXIII』ディレクター）から「すごく重要なキャラクター」ということを聞いていて、「重要なキャラなら可愛くしないと」と思って、可愛く（笑）。ただ現代っぽく描いてしまったので、ほかのキャラと合うか心配でした。でも、実際にゲーム内でほかのキャラと動いているのを見たら、逆に普通の子っぽい感じがセラの個性になって、よかったかと思っています。あとはスノウの服にブルーのチェック部分があるので、スカートを赤いチェック柄でそろえてみました。性格的には運命を受け入れる強さを持っているといった、意外と大人っぽい面もありますね。

――ライトニングとは対照的な姉妹ですよね。

野村：ある意味「男前」なライトニングに対して、女の子らしいセラ、という感じですね。ただ、ライトニングは「すごく可愛い」女性ではないものの、姉妹といわれれば「ああ！」と感じられるようなイメージにしたつもりです。髪の色＆ウェーブや、髪を結わえて垂らしている点が同じだったり。ちなみにセラについては声優さんも10代なので、ナチュラルな声になっていると思います。

――ホープのデザインについてもお聞かせください。

野村：ホープはストーリー的には普通の少年なんですよ。当然、運命に導かれてしまうんですが、それまではホントに普通の少年で。だからセラと同じく「普通っぽさ」を意識しました。あとは今回のメインキャラが個性派ぞろいなので、ナチュラルな美少年にしました。

――メインキャラはこれで全部でしょうか？

野村：いえ、自分が描いたキャラはまだ出そろってないですね。TGSのPVにもう1人出てきますよ。

――ちなみに現在の野村さんのお仕事としては、『FFXIII』関連はほぼ終了に？

野村：残っているのはPVや宣伝関係のチェックくらいですね。現在のメインの仕事は、やはり『KH バース バイ スリープ』になります。

――次に『ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII』については、どんな開発状況でしょうか。

野村：開発が活発化してきてはいますが、新たな情報を公開できるとしたら年明け以降ですかね。「そろそろ出そうか」とも相談するのですが、チーム的にはまだダメと（笑）。もっとクオリティを上げてからにしたいと言っています。

――以前、実際の新宿の建物などをモニターに再現して、CGモデリングを設定されているとうかがいましたが。

野村：そのままの形ではないですが、新宿の甲州街道などをみんなで歩きつつ、いろいろ作ってます（笑）。ちなみに道の幅なども、実際の道路と同じサイズに作ってみたのですが、そうするとノクトの車がデカくて車線からはみ出しちゃったりするんですよね（笑）。あとはモンスターを道路に出現させてみたら、ほかのビルと比較して小さく見えたり。でも歩道橋と比較したら突っかかって「やっぱデカイんだ」と。そんな日々です（笑）。

――『ファイナルファンタジー アギトXIII』についてはいかがでしょう。

野村：こちらは『ヴェルサスXIII』よりも先に情報をお見せできるかもしれません。『アギトXIII』は以前公開したPVとはバトルがガラリと変わっていますよ。かなり緊張感のあるバトルで、『クライシス コア ファイナルファンタジーVII』とはまったく異なるコンセプトで作っています。ゲーム性的にはアクション要素が強く、あと1歩踏み出すとほとんどACT、といった感じですね。

――最後に全体的なお話を。野村さんの作品は非常に印象的なシーンが多いですが、ああいったシーンはどのようなイメージから生まれてくるのか、お聞かせください。

野村：自分は基本的に“空”や“海”といった世界共通の自然が好きなんですよ。だからまず、それをできるだけ印象的に見せたくなるのかもしれません。例えば『FFVIII』のオープニングなどは自分がコンテを描いたのですが、あれも考えてみれば海がモチーフでしたし、『KH』にも海や空がよく出てきます。まあ、これは自分が海の近くの出身だからかもしれませんが（笑）。



野村氏直筆の色紙をプレゼント！

電撃ゲームスの誕生を記念して、野村氏が『ファイナルファンタジーXIII』の主人公・ライトニングを描いた色紙を3名様にプレゼント！　欲しい人は下記の宛先まで応募してください（締切：10／29消印有効）。

宛先　〒160-8326(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス 野村哲也色紙プレゼント係

それをできるだけ印象的に見せたくなるのかもしれません



作品3 THE FUTURE

発売予定作品

その作品世界は新たな地平へ

『ファイナルファンタジーXIII』の名を冠する複数の作品群「ファブラ ノヴァ クリスタリス」の一環として開発中の2タイトルを筆頭に、野村氏のゲーム世界はさらなる広がりを見せていく。これらの作品の全貌が見え始めるのはいつの日か……？



PS3 ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII

現代を思わせる都市を舞台に、王子ノクトの絆と痛みが描かれるRPG。公開済みのPVでは、まさに次世代を思わせるアクションシーンのほか、ヒロインのステラや3人の仲間たちの姿も見ることができる。



PSP ファイナルファンタジー アギトXIII

隣国に侵略された朱雀領ルブルムにおける、兵士養成学校ペリシティリウムの訓練生たちの戦いが語られるRPG。野村氏によると、以前に公開された映像から、戦闘システムなどが大幅に進化しているとのこと。



PSP The 3rd Birthday

『パラサイト・イヴ』シリーズのアヤ・ブレアが主人公であること以外は、まだ詳細が明かされていない作品。野村氏はクリエイティブプロデュースを担当。





発売直前関連作品

11/1発売 PSP

ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング

『ディシディアFF』がチューンアップ!!

野村氏が描く歴代『FF』キャラが集うACTが、北米版をベースにリニューアル。技の細かい調整や一部の武器の性能変更のほか、前作同様に対戦も可能で、前作のデータを引き継ぐこともできる。UMD版のほか、PSPgoの発売とあわせ、ダウンロード版も発売予定。

◀新たなボイスイベントの追加や、謎のモーグリの登場なども！

2009.12.17



ファイナルファンタジーXIII			
2009年12月17日発売	¥9,240(税込)		
PS3	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	

待望の発売日決定!
来るべきXデーは12月17日!!

ファイナルファンタジーXIII
巻頭特集 カウントダウン

RPGというジャンルを牽引する作品として、常に挑戦を続けてきた『FF』シリーズ。その最新作が挑むのは、まだ誰も見たことのない新世代のRPG。果たしてこの13番目の挑戦は、RPGの未来をどう変えるのだろうか。その答えはもうすぐ、明かされようとしている。

FINAL FANT

12.17の発売に向けていよいよ本格展開! 3つのテーマから『FFXIII』の全容に迫る!!

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

全世界のゲームファンが注目する、シリーズ最新作『ファイナルファンタジーXIII』。待望の発売日が12月17日と発表され、プレイへの期待はますます高まるばかりだ。同時にさまざまな新情報も公開され、ベールに包まれていたゲームの全容も、徐々に姿を現し始めている。ここでは、その来るべきXデーに備え、これまで公開されてきたすべての情報を、3つのテーマに分けてわかりやすく解説。ディレクター鳥山氏の最新インタビューも交えながら、本作の持つ魅力と底知れない可能性を探っていこう。

WORLD

隔てられた2つの世界と"ルシ"の真実

物語は、広大な大地が広がるパルスと、その上空に浮かんだ球内の世界コクーンが舞台。この世界を理解するうえで重要なキーワードが、ファルシとルシだ。ファルシとは、神のような人智を超越した存在。ルシとは、それに選ばれた使徒のような者だという。物語のカギとなるこの2つの存在をひもとけば、この世界の謎も見えてくるはずだ。



▲主人公であるライトニングたちは、みなルシとして使命を授かる。そのルシについては、まだまだ謎が多い。

P.16へ

CHARACTER

"ルシ"となり、己の運命に立ち向かう者たち

高い戦闘能力を持つ女性ライトニングと、正義感の強い熱血漢スノウ。物語には、この2人を中心に、ヴァニラなどの個性的なキャラクターが数多く登場。ライトニングの妹やサッズの息子などの存在も明らかになり、それぞれの間柄も見えてきた。そんな彼らのプロフィールを紹介しながら、物語のなかでどのような役割を果たすのかを見ていこう。



▲ルシである彼らに与えられた使命とは？　2つの世界で展開するドラマに期待しよう。

P.18へ

BATTLE

オプティマシステムで激変するATB

バトルでの役割をリアルタイムにチェンジできるオプティマシステムなど、新たなシステムが満載の『FFXIII』。アクションのような爽快感、リアルタイムがもたらす緊迫感、仲間との共闘が生みだす戦略性……。4月の体験版からは比べ物にならないほどの進化をとげ、多くの魅力がつまった新世代のATBを、どこよりも詳しく解説していこう。



▲見た目の迫力や美しさだけではない！　これまでのATBの集大成ともいえるバトルシステムに注目！

P.24へ

ASY XIII

TOPIC 2009.09.08 FFXIII PREMIERE PARTY開催!!

2009年9月8日、東京・お台場の日本科学未来館で『FFXIII』に関する発表会が開催された。ここで待望の発売日が発表されたほか、最新PVの公開や、ゲームの試遊会なども行われた。会場ではSCEの代表取締役社長兼グループCEOの平井一夫氏も駆けつけ、新型PS3との同梱版を発表。まだ詳細は不明だが、本体と同時に購入しようと思っていた人にはうれしい発表となった。さらに、期待の新鋭アーティスト菅原紗由理さんが担当するテーマソングも発表され、本人による歌が披露さるサプライズも。また、サントリーとのコラボ飲料「FFXIIIエリクサー」も会場にて発表。こちらは全16種類のデザイン缶のほかフィギュア付きや全缶セットの限定版も準備中で、発売は12月予定だ。本体同梱版からコラボ飲料まで、さまざまな内容で盛り上がった発表会だったが、やはり最大の注目といえば最新映像を収めたPV。この映像を見たプレビューも、あわせて紹介していこう。

最上位回復アイテム「FFXIIIエリクサー」発売!



◀こちらは限定版のサンプル。発売日や価格は10月中旬に発表予定だ。

テーマソングは菅原紗由理さん


▶テーマソングの曲名は「君がいるから」。本作のテーマをもとに制作。

最新PVチェック

まさに驚きのシーンが満載!!

多くのイベントシーンが盛り込まれ、キャラクター同士の関係や各キャラの内面を、よりハッキリと知ることができた今回のPV。特に「親にもらった名前を捨てれば、子供じゃないと思った」というライトニングの言葉からは、大人にならざるを得なかった彼女のつらい過去が垣間見えた。ライトニングと仲間たちは全員ルシであるが、そのルシはコクーンでは忌み嫌われる存在であるようだ。聖府軍のロッシュとスノウが対峙する場面もあり、ルシにとってコクーンは決して安息の地ではないこともわかった。そのほか、新キャラとして聖府軍の女性も確認することができた。ワイルドなイメージの彼女にはルシの烙印もあるようだ。ライトニングたちとは敵対しているようだが、その正体は!?　(Go)

WORLD

舞台となる“コクーン”と“パルス”、重要なキーワードである“ファルシ”と“ルシ”。世界観に関する情報は、大きくこの4つに集約される。キャラクターや物語に大きくかかわってくるため、これらの事柄を知ることが、『FFⅩⅢ』の世界を読み解く第一歩となるだろう。

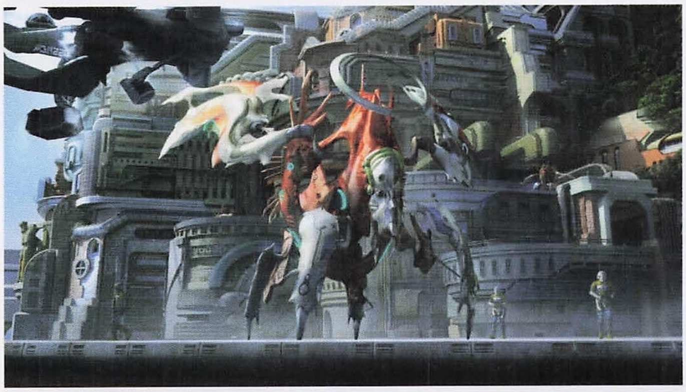
隔てられた2つの世界と“ルシ”の真実

2つの世界

コロニーのように外界から隔絶されたコクーンと呼ばれる世界と、広大な大地を臨むパルスと呼ばれる世界。パルスは人が暮らすには厳しい世界で、基本的に2つの世界に交流はない。また、コクーンに住む人々はパルスを恐れているが、そこがどんな場所なのか正確には知らされていないようだ。双方を行き来する方法や手段は不明だが、ライトニングたちの旅は、この2つの世界を舞台に展開していくことになる。

コクーン　パルスの上空に浮かぶ隔絶された世界

ファルシの力によって形成されたとされる、空中に浮かんだ巨大な球状の世界。科学技術が発達しており、飛空艇が飛び交う近未来的な都市を形成し、聖府と呼ばれる組織により統治されている。コクーン市民は今もファルシの恩恵を受けながら生活し、聖府軍によって安全を保たれている。その聖府軍はコクーン市民の安全を守るため、ルシと呼ばれる者たちを排除しようとしている。聖府とコクーンにとって、ルシは平和をおびやかす者と認識されているのだ。このため、ルシとなったライトニングたちは、生まれ故郷でありながら、コクーンを追われる身となってしまう。





高度な文明の栄えた世界

◀▲コクーンは、聖府の強力な軍事力によって支配されているようにも見えるが、統治はしっかりされており、人々の生活は安定しているようだ。しかし、その聖府がパルスの影響を受けた人間をパージ（追放）しようとする事件が起こる。その事件の詳細については現在のところわかっていないが、ライトニングたちは聖府とは対立する形で、この事件にかかわることになるようだ。

コクーンを統治する組織　聖府軍

▼▶ライトニングたちの行く手を阻む「PSICOM」の軍人たち。その高官であるナバートとロッシュが、ルシであるライトニングたちを執拗に追ってくる。ライトニングは元聖府軍の人間だった経歴を持つため、2人とは面識がありそうだが……!?



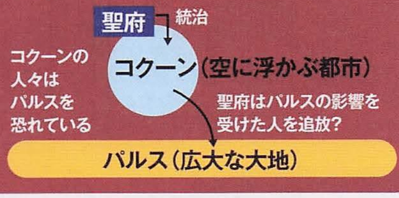
コクーンの秩序を守る存在



コクーンを統治する聖府の軍には、「PSICOM（サイコム）」と呼ばれる特殊部隊が存在する。彼らの目的は、コクーンの平和をおびやかすルシの排除。そのため「PSICOM」の高官たちは、ライトニングたちと何度もぶつかることになる。

CHECK 『FFⅩⅢ』の世界の構造は？

2つの関係は、地球と月（衛星）のようなもの。まずパルスと呼ばれる大きな世界があり、その上空に隔絶された世界コクーンが浮かぶ。何らかの原因で人々は地上を離れ、コクーンで暮らすようになったと考えてよさそうだが……？



パルス　コクーンの人々が恐れる下界と呼ばれる大地

コクーンの眼下に広がる広大な世界。凶暴なモンスターたちが徘徊し、人々が住むには厳しい環境が広がっている。コクーンの人々はパルスのことを恐れているらしいが、一般市民が自由に行き来する手段はないようだ。彼らが恐れるのは、事実を知らないからなのだろうか。コクーン以上に情報が少ないため、その様子はほとんどわからないが、ライトニングたちがパルスを訪れている姿は確認されている。パルスには緑も多く、環境的に人間が住めないわけではなさそうだ。



荒涼とした未開の大地

▲コクーンを見上げるライトニング。パルスの広さがよくわかる。

Director's Voice ディレクターズボイス ①世界観編

開発者の声から『FFⅩⅢ』をひもとく！



これまでPS2『FFX-2』をはじめDS『ブラッドオブバハムート』などのディレクションを担当。そのほか、さまざまなゲームのシナリオディレクターも手がけている。

●『FFⅩⅢ』ディレクター
鳥山 求氏

キーワード

世界観にまつわる事柄のなかで、とくに重要なキーワードとなるのがファルシとルシ。ファルシは人智を超越した存在で、特定の人間に何らかの使命を与えることがある。そしてその使命を課せられた者を、ルシと呼ぶ。両者の関係は、神とその神に選ばれた使徒と考えればわかりやすい。シリーズで例えるなら、クリスタルとそれに選ばれた光の戦士といったところだ。しかし、そういった概念だけでは説明できない謎も多く残る。

ファルシ　多くの謎に包まれている人智を超えた存在

ファルシとは?

- 神に近い存在だが実在する
- ファルシはルシに使命を与える
- ファルシは複数おり、コクーンとパルスにそれぞれ存在する
- コクーンのファルシはコクーンを創造
- パルスのファルシは、コクーンの人々から恐れられている

物質として実体のある、人々が生活するために不可欠な存在。複数いるようで、コクーンを創ったとされるファルシのほか、パルスのファルシなる存在も確認されている。ファルシはルシに選ばれた人間に対して、ビジョンと呼ばれる映像で使命を伝える。しかしそれは明確なものではなく、ルシ本人にも使命のハッキリした内容はわからないらしい。ファルシは、ルシを使って何をなそうとしているのだろう。

残された謎　ファルシがルシに与える使命とは何なのか？　またコクーンのファルシとパルスのファルシの関係は？　ルシに与えられた使命は、どれも同じなのか？



▲ファルシを見上げるスノウ。この巨大な存在が、どのような力を持っているのだろうか……。



▲ルシの烙印は「パルス（下界）の烙印」と言われているようだが？

ルシ　過酷な運命を背負ったファルシの使徒

ファルシによって選ばれ、使命を課せられた者たち。選ばれた時点で体に烙印が刻まれ、超人的な能力と召喚獣を呼び出す力を与えられる。しかし、使命を果たせなかったルシは、シ骸と呼ばれるモンスターに変貌してしまう。また、使命を果たしたルシは、クリスタルへと変貌してしまうことも新たに判明した。どちらにせよ、その末路に救いはないようだが……？　ライトニングやスノウは、パルスのファルシからルシに選ばれ、使命を果たすべく旅をすることになる。

残された謎　コクーンのファルシは、ルシを選ばないのか？　それはパルスのルシと違うのだろうか？　また、それらは対立する関係なのか？　さらに、ルシに選ばれた者が生き残る方法は？

ルシとは?

- ファルシから使命とともに烙印と超人的な能力を授かる
- その使命はビジョンと呼ばれる映像でルシに伝えられる
- 使命の内容はルシ本人にもハッキリとはわからない
- 使命を果たせないとシ骸になる
- 使命を果たすとクリスタルになる

ルシたちがたどる2つの運命……シ骸&クリスタル



シ骸

▲赤いコアと人間のような顔が特徴的。かなりの数が確認されており、ルシとして使命を果たすことが、どれだけ難しいかを物語っている。



クリスタル

▼使命を果たした者の姿。偶像のように扱われるのだろうか？　また、クリスタル化したルシは、いったいどんな使命を果たしたのだろうか？

シ骸とは、使命を果たせなかったルシが変貌した異形の存在。人だった頃の記憶はないようで、モンスターのように無差別に相手に襲いかかる。一方クリスタルは、使命を果たしたルシが変貌した姿。その名のとおり結晶のような姿となるが、これが死んでいる状態かどうかは不明。いずれにせよ、ルシは普通の人間として生涯をまっとうすることはできないようだ。



ライトニングたちも使命を授かるが!?

▲ルシの力で世界を救おうとするスノウと、ハッキリしない使命に苛立つライトニング。ルシとなった者たちの反応、使命への解釈もさまざまだ。

——ファルシに対する人々の考え方を教えてください。

鳥山求氏（以下、鳥山）：コクーンの人々にとってファルシは自分たちの生活を守り、豊かさに導いてくれる存在というイメージが根づいています。ライトニングたちはコクーンと対立するパルスのルシになりますので、ファルシに対する考え方も物語のなかで変わっていきます。

——物語のテーマの"決意"は、ファルシにかかわるものですか？

鳥山：ファルシという、いわば神に近い存在から、使命という名の運命をライトニングたち人間は与えられます。運命に屈せず、自分たちなりの希望や信念を持って行動する姿を描いていきます。

——ルシのクリスタル化について教えてください。

鳥山：ファルシにより与えられた使命を果たしたルシは、クリスタルになって永遠に生きるという言い伝えがあります。でも、その伝説が目の前で起きる現実となったのは、セラのクリスタル化が初めてなんです。ルシはビジョンという不思議な映像で、ファルシから使命を伝えられます。その映像が何を意味するのかは、本人ですらもしっかりとは把握できていません。だから、セラや周囲の人にとっては、セラがいつどのような形で使命を果たしたのかもわからないままなんです。

——セラにとって、クリスタルになることは本望だったのですか？

鳥山：そのときセラが、どのような表情をしているかがヒントです。ライトニングやスノウなどのキャラたちも、それぞれセラのクリスタル化について意見が分かれます。

——ルシとは、なんだか悩み多き存在のようですね。

鳥山：そうですね。与えられた使命の内容は自分でもわからないし、かといって使命を果たすとクリスタルになってしまう。おまけにパルスのルシは周囲からも疎外されるので、内なる不安は計り知れないと思います。でも、そこで心が負けてしまうとシ骸になってしまいます。

——心が負けるとシ骸になる？

鳥山：ルシに刻まれた烙印というのは進行度が何段階かあって、その人の精神が弱かったり、激しく動揺したときなどに一気に進行します。使命を果たせるかどうか不安になったりすると進行してしまい、限界を超えるとシ骸になるわけです。時間経過によってシ骸になるわけではないので、何かしらの信念さえ持っていれば、シ骸化は避けられます。

——シ骸は死ねない存在なのですか？

鳥山：はい。死ぬこともできずにさまよう怪物ですね。人間のたどる未来が「死」「クリスタル」「シ骸」だとすると、一番残酷な未来は間違いなく「シ骸」です。

CHARACTER

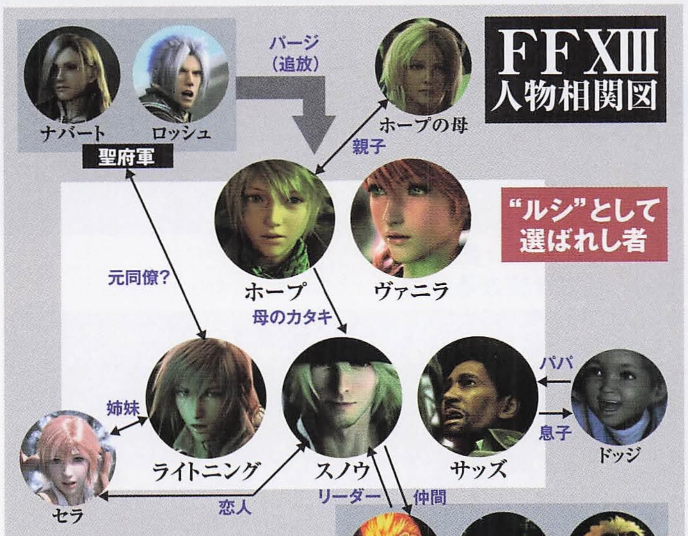
“ファルシ”に使命を授かり、“ルシ”の烙印を与えられた者たちの視点で物語が進む本作。なぜ、主人公のライトニングたちがルシに選ばれたのか。そして果たすべき使命とは？　ここでは断片的に判明している情報から、キャラクターをひもとく！

“ルシ”となり、己(おのれ)の運命に立ち向かう者たち



端然

▼『FF』シリーズでは珍しい女性主人公となるライトニング。とはいえ、女性特有の穏やかさは少なく、どちらかというと戦士としての力強さが色濃く見られる。人を甘やかさない厳格な性格をしている彼女だが、同じルシとしての使命を持った仲間たちと旅をすることで、性格は変化していくのだろうか……。



いまだ多くの謎に包まれた本作の物語だが、ルシになった者を追う聖府と、それと敵対するライトニングたちという構図が見えてきている。いったいなぜ、聖府は執拗なまでにルシを捕らえようとしているのだろうか？

ライト
LIGHTNING

▶ファルシを捜してサッズとともにコクーン内部を探索するライトニング。どうやら彼女は、妹のセラがルシとしての使命を果たし、クリスタル化してしまった原因を探っているようだ。



「使命がわからなければ果たしようもない」

Lightning's Keyword ① オーディン

ファルシはルシとなった者に使命を与えるが、それと同時に彼らに大きな力をも与えてくれる。ライトニングがルシとなって授かった力は、召喚獣オーディン！『FF』シリーズでは、もはやおなじみとなったこの召喚獣が、彼女のパートナーとなって戦ってくれることになる。通常は白銀の騎士の姿で剣をふるい、「ドライビングモード」ではライトニングの騎馬となり、彼女をサポートしてくれるのだ。



◀ライトニングよりかなり大きな体格をした白銀の騎士・オーディン。戦闘での活躍はもちろんだが、ストーリー上でどのように登場し、彼女を助けてくれるのだろうか？　期待が高まるところだ。

Lightning's Keyword ② 元軍人

ライトニングは、今でこそルシとして聖府に追われる立場だが、元々はその聖府の軍人だった過去を持つ。彼女の厳格で他人に厳しい性格は、その軍隊時代に身に付いたものなのかもしれない。それにしても、彼女が軍を抜けることになった理由は何なのだろうか？



◀かつての同僚たちと戦うライトニングの心境は……？

Lightning's Keyword ③ 重力

ライトニングは重力を操る能力を持っており、周囲よりも身軽に動き回って敵を翻弄したり、空高くジャンプすることができる。ただし、能力の使用には左腕に装着したアイテムがキーになっているらしく、いつでも使えるわけではないようだ。



◀左腕のアイテムは重力制御装置のようなものなのだろうか？

ニング

CV:坂本真綾

ルシとして使命と烙印を授かり、"世界を破壊する人類の敵"となった女性剣士。冷静沈着な性格で感情を表に出さないが、強引に行動をともにしてきたサッズや、妹の婚約者として認めていないスノウなどには、声を荒げてしまうことも。なお、ライトニングというのは本名ではなくコードネームで、両親と死別したときに自ら付けた名前らしい。



Director's Voice ディレクターズボイス ② キャラクター編

――本作のキャラクターたちは"ルシ"という運命を背負っていますが、これについて教えてください。

鳥山：本作の物語は"決意"がテーマです。今回の主人公たちはファルシという存在より"ルシ"に選ばれるのですが、それは神によって"神の力"を授かるということ。彼らは、その力をどのように扱うのか悩み、お互いにぶつかり合い、そして時には背負う運命の重さに負けそうになりながら進んでいきます。ストーリーの中心となるのは"決意"の前にある心の戦いです。

――心の戦いとは、どんな戦いを指すのでしょうか？

鳥山：ルシの運命との戦いだけではなく、それぞれが個人的な事情を背負っていて、複雑な人間関係が築かれていきます。一緒に行動をしていながらも、内面はドロドロとした人間ドラマが渦巻いているような深い物語です。パーティメンバー同士の関係性も、憎み合っていたりして緊張感があります。この複雑な人間ドラマを、複数のキャラクターの視点から描いていく形になります。

――ライトニングの妹のセラが公開されましたが……。

鳥山：すべてのキャラクターを結びつける重要人物です。ライトニングの妹であり、スノウの恋人であるというだけではなく、ほかのキャラクターにも大きなつながりがあります。今回公開したプロフィール以上の関係性は、ストーリーのなかで確かめてみてください。とにかく本作は、今までの『FF』シリーズのなかで、最も人間ドラマに力を入れている作品といっても過言ではありません。ドラマの熱さに、ぜひ期待してほしいと思います。



「みんながいるから私はきっと乗り越えられる」

セラ・ファロン

SERAH FARRON　CV:寿美菜子

ライトニングの妹。彼女もファルシのルシとして選ばれるが、その使命を果たし、ライトニングやスノウの前で“クリスタル化”してしまう。元々はスノウの婚約者だったが自分がルシ、そしてコクーンの敵となったことを知り、自分から彼に別れを告げる道を選ぶ。姉のライトニングよりも女の子らしい容姿と性格をしており、年が近いヴァニラとは仲もよかったようだ。果たして彼女をクリスタル化から戻す方法はあるのだろうか……？



心の強さ

◀ライトニングのように戦う力は持たないセラだが、姉ゆずりの心の強さを持つ。だが、彼女はその強さでルシとしての使命をまっとうし、その結果、クリスタル化することに……。

Serah's Keyword ①クリスタル化

ルシとしての使命を果たせなかったものはシ骸になってしまうが、使命を果たしたものもクリスタルになる。セラは使命を果たしてクリスタルになってしまう。



▲セラのクリスタル化はライトニングたちにどう映ったのか。

Serah's Keyword ②ヴァニラとの関係

公開された画面写真のなかには、セラとヴァニラが仲よく会話をしているものも確認できる。やはり年が近いもの同士、しゃべりやすいこともあったのだろうか？



▲2人はいったいどんな会話を交わしていたのか気になる⁉

Director's Voice ディレクターズボイス……②セラ編

――ライトニングの妹が公開されたのも驚きですが、まさか彼女がスノウの恋人だったとは……。ライトニングはスノウの義姉になっていた可能性もあったのですね。

鳥山：ライトニングは認めていませんけどね。彼女からすれば「よりによってこんな男と」といった感じでしょう。セラとスノウの関係は、ライトニング以外にとっては公認の恋人同士です。ですが、ライトニングはセラに初めて紹介される以前から、スノウのことを毛嫌いしていますよ。

――セラはライトニングと違ってかわいらしい女の子のイメージがありますね。

鳥山：強すぎる姉とは対照的な性格ですね。とはいえ、パルスのルシとなっても彼女が内なる不安に負けずにクリスタル化できたのは、彼女なりの強さを持っているからかもしれません。そういう意味では姉であるライトニングと同様に、強い心の持ち主だったのかも（笑）。スノウとの交際を反対されても、セラは絶対に負けません。

CHECK セラとスノウはかつて恋人関係だった

ライトニングの妹・セラとノラのリーダー・スノウは、かつて恋人同士であり、すでに結婚の約束までしていたようだ。2人はいつどこで出会い、ひかれあっていったのだろうか？　また、そんな2人が別れることになってしまった理由も気になるところ。画面写真を見る限り、セラが一方的に別れを切り出しているようだが、その理由は簡単なものでもなさそうだ。やはり自分がルシになってしまったことが、セラに悲しい選択を決意させたのかもしれない。

▶スノウに迷惑をかけないため、別れを切り出した⁉



Snow's Keyword ①シヴァ

ライトニングがファルシからオーディンを授かったように、スノウは召喚獣シヴァを授かっている。ちなみに本作のシヴァは、姉のスティリアと妹のニクスという2体で登場！ 通常はそれぞれが得意な方法で戦うが、ドライビングモードを発動すると2人が合体。スノウのバイクへと変身するのだ。



◀バイクとなったシヴァに乗り込み、颯爽と攻撃をしかけるスノウ。"三位一体の攻撃"とは、まさにこのこと!?

Snow's Keyword ②ノラ

スノウがリーダーを務めるグループで、聖府がすべてを管理しているコクーンの状況を快く思っていない人々の集まり。堅苦しい決まりがないルーズなチームのため、メンバーの出入りはかなり自由。そのため、大勢の仲間が所属している。なかにはマーキーのようにまだまだ子供のメンバーも……。



◀さまざまな人物が集う寄り合い所帯だが、1つにまとまっているのはスノウの人格ゆえ!? 彼らの活躍に注目!!



情熱の反逆児

聖府の管理に縛られることを嫌う者たちが集まった自由を求める集団「ノラ」のリーダーで、パルスへ追放されることになった人々を救うために活動している青年。その場の感情で動いてしまう熱血漢だが、素直で陽気な性格が仲間をひきつけている。彼もまたファルシのルシとしてライトニングたちとともに運命に立ち向かっていくことになる。

◀スノウのポジティブな性格は、どんな絶望的な状況下にあっても仲間たちの励みとなる。彼と一緒なら、ライトニングたちも心強いはずだ。



スノウ・ヴィリアース

SNOW VILLIERS

CV:小野大輔

「この世界を守るのが、俺たちの使命だ」



幸せだった時間……

◀打ち上がる花火を見つめる幸せそうなスノウとセラ。心の底から愛し合っていたであろう2人が、まさか別れることになろうとは……!?



▶スノウに「義姉さん」と呼ばれて、激しく反発するライトニング。どうやら彼女は2人の交際を認めていないようだが……。その理由は、やはりスノウのいい加減な性格が災いしているのだろうか？



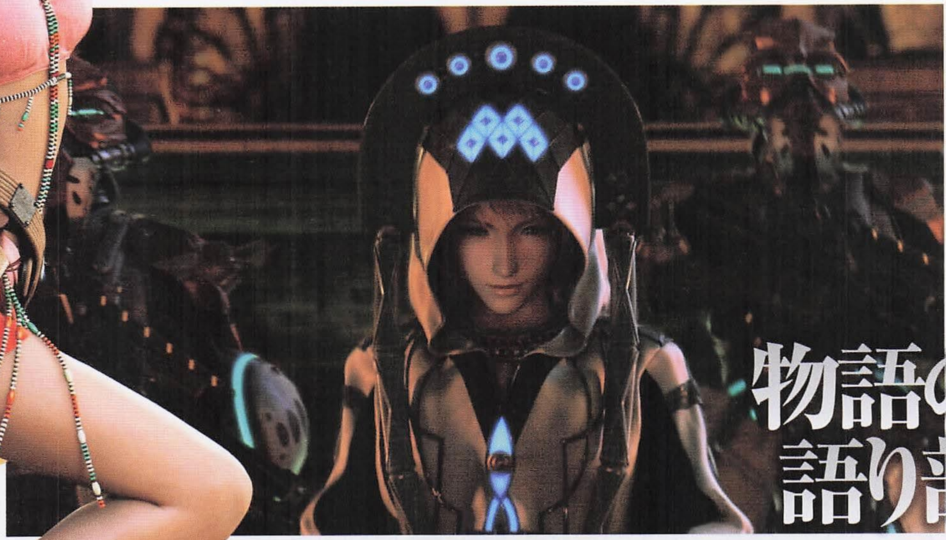
「下界のファルシ――
私たちはそこで運命と出会うんだ」

ヲルバ=ダイア・ヴァニラ

OERBA DIA VANILLE　CV:福井裕佳梨

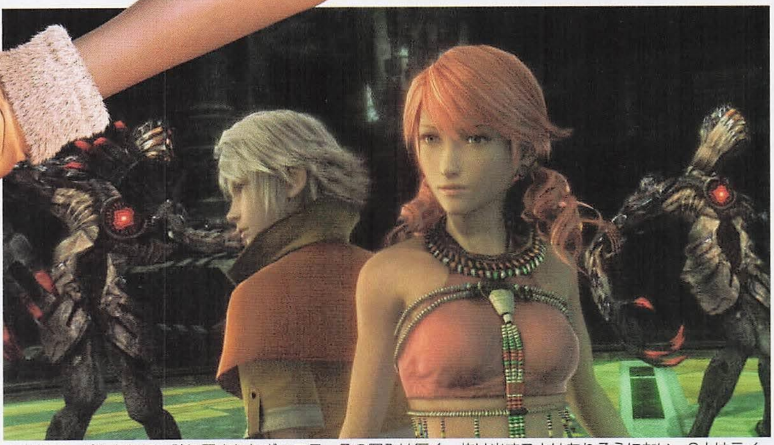
可憐で明るい性格の女の子で、ライトニングたちと同様にファルシからルシとして選ばれるが、彼女はその使命を"視た"と語っている。一見、気弱そうに見えるが、ルシとしての過酷な使命を受け入れる、秘めた力を持った少女。

戦闘では、先端に針金のようなものがついたロッドという特殊な武器を扱って戦う。ワイヤーを敵に向けて放ち、針に引っ掛けてダメージを与えるという、ちょっと変わった方法でライトニングたち前衛の戦いをサポートする。



◀彼女の視点から物語が語られることも多いヴァニラ。彼女は棺のようなものと一緒に、パージ対象者として聖府に連行され……？

物語の語り部



▲少年ホープとともにシ骸に囲まれたヴァニラ。その囲みは厚く、抜け出すスキはありそうにない。2人はライトニングやスノウがいないこの危機的状況を、どのように乗り越えるのだろうか!?

Vanille's Keyword パルスの民

コクーンの住人であると自称しているヴァニラだが、その真相は謎に包まれている。そんな彼女が、コクーン内部でパージ対象者に選ばれた背景とは……!?　いったい過去に何があったのだろうか？



▲いつも明るいヴァニラだが、ときとしてその表情に影が落ちることも。不安を抱えている？

Others 物語を彩るサブキャラクター

プレイヤーが操作することになるのはファルシのルシに選ばれた面々だが、本作にはそれ以外のさまざまなキャラクターが登場し、奥深いストーリーに華を添えてくれる。ここでは、今までに公開されているサブキャラクターたちを紹介していく。



◀聖府とルシの対立をはじめ、さまざまな思惑が絡み合い、重厚なドラマを紡ぎ出す。

ノラ

ノラは、聖府の管理に縛られたくない者たちが集まった集団。元々は辺境の町を拠点にモンスター退治などをして気ままに生活していたが、町ごと追放されることになったことをきっかけに、本格的な聖府への抵抗を開始するようになる。



ガドー

▲強靭な身体と強気な性格で仲間を引っ張るノラの一員。リーダーのスノウとは、とある施設で知り合った幼なじみで親友同士でもある。性格は猪突猛進タイプであり、歯止めがきかないところも。

レブロ

▼ガドーと同じく、スノウとは施設で知り合った幼なじみ。勝ち気な性格をしているが、面倒見もいい優しい女性。年のわりに大人びており、チームの母親的存在になっている。





マーキー

▲スノウに憧れている少年。小柄で気弱なため、戦いは苦手だが、得意の無線傍受でスノウたちの活動をサポートしてくれる。また、機械関係に強いので、ノラのメカニックとしても活躍している。

「こっちはな、くっついていくしかねえんだよ！」



サッズ・カッツロイ
SAZH KATZROY CV:江原正士

かつては鉄道会社の職員だったが、ある理由でライトニングと行動をともにすることになった男。本来は争いを好まない温厚な性格をしているが、戦闘では2丁拳銃を操って戦う。また、既婚者ではあるが、妻とは死別してしまっているらしい。



陽気なダディ

◀ファルシやルシについての情報に詳しいサッズ。彼にも何らかの目的がある？

Sazh's Keyword 息子

サッズは激しい戦いのさなか、息子・ドッジと再会することに。果たして聖府に追われる身のサッズは、我が子を守ることができるのか……!?



▲緊張感ある物語が展開するなかで、ドッジは心が休まる存在となりそうだ。

「あいつのせいで母さんが……。」



母親とともにコクーンからパージされそうになっていたところを、チーム・ノラに助けられた少年。母親が聖府との戦いのなかで命を落としたため、そのきっかけを与えたスノウを憎んでいる。戦闘ではブーメランを使った遠距離攻撃で、仲間をサポートする。



復讐の誓い

▲繊細な心の持ち主であるホープ。彼は母親の死を乗り越えることができるのか？

Hope's Keyword 母親

ホープの母親は、パージ対象者だった。自らの意思で武器を手に取り戦ったが、聖府軍の攻撃により、ハングドエッジから落下してしまう。



◀スノウに対して語気を荒げることもあるホープ。和解できる日は遠い!?

ホープ・エストハイム
HOPE ESTHEIM CV:梶 裕貴

聖府軍

コクーンを管理する機関。「外なる異物」の影響を受けたと思われる住人たちを、下界パルスへと強制移住させている。



ヤーグ・ロッシュ

聖府が率いる軍の精鋭部隊「PSICOM（サイコム）」の中佐。コクーン市民の平穏を守ることを誇りとしており、強い正義感を持つ。そのため、無差別のパージ政策に対しては、内心では疑問を持っているようで……!?

ジル・ナバート

ロッシュと同じく「PSICOM」の中佐。端麗な容姿とは裏腹に、冷酷な性格の女性。特にルシとなった者に対しては、まったく人間扱いをしない。同僚であるロッシュとは違い、残忍な考えの持ち主であるといえそうだ。



CHECK 最新PVではついに人間ドラマが大きく展開！

発表会で公開された最新PVでは、登場人物たちが織り成すドラマチックな物語が浮き彫りに。セラとスノウの幸せだった時間や、サッズとヴァニラの不穏なやり取りなどが、次世代機の力で迫力満点に伝わってくる。そのなかで、編集部が注目したのがホープという少年。彼は、本作の主人公格であるライトニングとスノウの2人に深くかかわってくる人物だ。最新PVでもライトニングが自身の内情をホープに語るシーンや、ホープがスノウに怒りをぶつけるシーンを確認できた。とくに後者は、ホープからルシの力があふれ出してスノウを吹き飛ばすという衝撃的なもの。母を失うきっかけを作ったスノウに対して、幼い少年の恨みの念が消える日は来るのだろうか……。

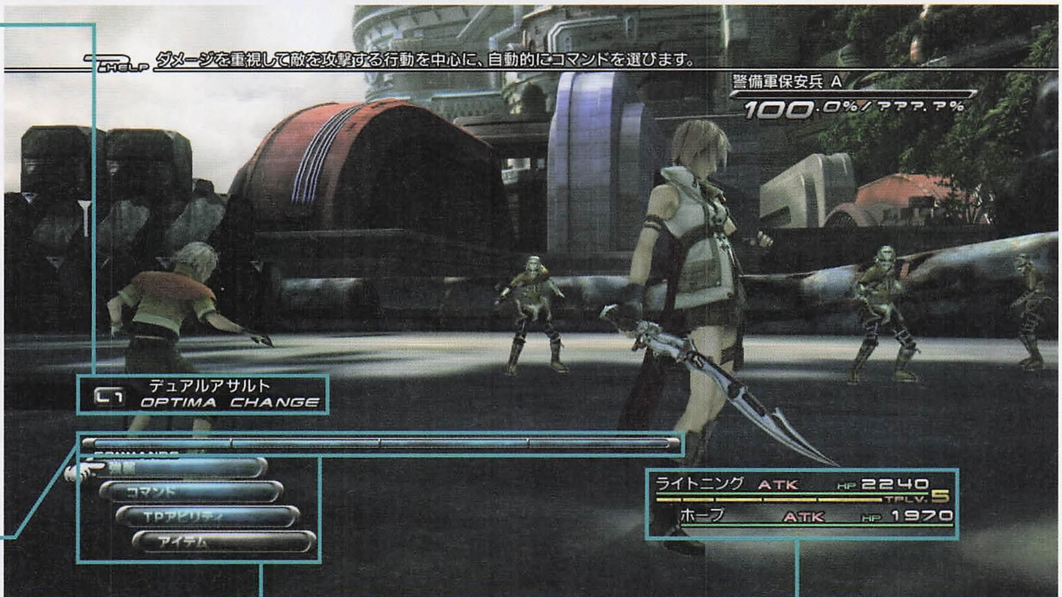
BATTLE

ここでは、『FFⅩⅢ』のバトルについてイチから解説。いまやシリーズのバトルの代名詞といえるアクティブタイムバトル（ATB）だが、本作ではどのような進化をとげているのか。オプティマと召喚獣で彩られたバトルの魅力を、画面写真の情報とともに見ていこう。

オプティマシステムで激変するATB

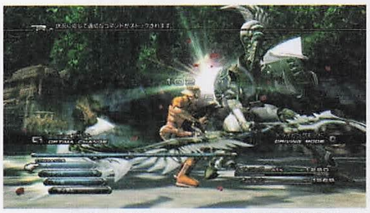
戦闘の基本 バトル画面の表示から最新ATBの要素に迫る!

まずは通常時のバトル画面からチェックしていこう。バトル中にコマンドの意味などがわからなくなっても、画面上部のヘルプバーで最低限の知識は得られるようになっている。操作するのは、基本的に1人だけだ。



オプティマ

パーティが現在採用している作戦の名称を表示。オプティマを切り替えれば味方キャラの行動が一変するので、バトル中は状況に合わせて何度も切り替えることが重要。オプティマを切り替えるには、L1ボタンを押してオプティマメニューを開き、セットしたものを選ぶだけだ。オプティマについての詳細は後述する。



▲召喚獣にはオプティマシステムが適用されず、独自のAIによって行動。戦法の指示はできないが、それでも十分に役立つ存在だ。

タイムゲージ

バトル開始と同時に、時間経過によって増えていく水色のゲージ。このゲージがたまったぶんだけキャラはコマンドをストックして実行できる。画面ではストックできる数は4までだが、これは物語が進めば増えるようだ。また、魔法などでゲージのたまる速度は変えられる。

コマンドカテゴリー

「魔法」や「アイテム」といった、コマンドの大まかなカテゴリーを表示。一番上には「強襲」など、そのときの状況に合わせて自動でコマンドを組み合わせてくれる"オートコマンド"が存在する。

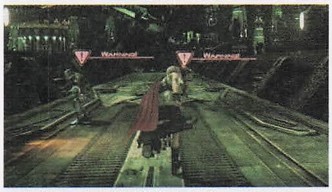
パーティメンバーのステータス

バトルに参加しているメンバーのHPなどが表示される。最大で3人ぶんが表示され、状態異常などもひと目でチェック可能だ。また、操作キャラのステータスには召喚に必要なTPも表示される。

POINT I 敵のシンボルに接触するとバトル開始

本作のバトルは、フィールドを歩いていると突然戦闘が始まる形式ではなく、敵のシンボルに接触して初めてバトルとなるシンボルエンカウント形式だ。敵発見後は、バトルに参加する3人を編成するなど準備を整えられる。また敵が自分たちより強そうだと感じたら、事前にサポートアイテムを使って攻撃力などを強化しておくことも可能だ。このサポートアイテムは、バトル終了時のランクリザルトで低いランクになったときなどに入手できるようだ。

発見されると敵にアイコン出現!



▲敵がこちらを発見したときは、赤いアイコンが出現したのち、大抵は襲い掛かってくる。

POINT II コストを消費してコマンド実行

バトル中に入力するコマンドにはすべてコストがあり、コストの数値を満たすまでタイムゲージがたまらないと実行できない。「たたかう」や「ファイア」などの初歩的なコマンドはコスト1だが、強力なコマンドはコストが2以上の場合が多い。

コマンドをストックできる!



◀たとえば3つに区切られたタイムゲージが満タンまでたまれば、コストが1の「たたかう」を3つストックできる。コストが3の技の場合は1回しか使えない。

魔法もコストを消費

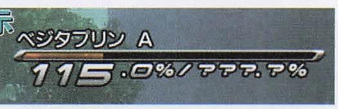


▶本作の魔法にはMPの概念がない。ほかのコマンドと同様、コストを消費することで唱えられる。補助魔法などの便利な魔法は、コストも高くつきそうだ。

POINT III チェーンボーナスとBREAK

1体の敵に連続攻撃すると、チェーンが発生して与えるダメージにボーナスが付加される。さらに、このボーナスが一定値まで達すると、相手がBREAK状態になって一定時間与えるダメージ量が爆発的に増加! チェーン発生と同時に伸びていくオレンジ色のゲージはチェーンの持続を示すものであり、攻撃が少しでも途絶えると減少してしまう。チェーンゲージがなくなるとチェーン効果が切れるので、いかに味方と連携して攻撃するかが重要だ。

チェーンの表示



▶画面右上に表示されるチェーンの情報は、常に確認しておこう。

BREAKすると派手な演出が!



◀この演出を見たら、BREAKした敵にラッシュを仕掛けよう!

オプティマ バトルの状況に合わせて戦法を切り替える

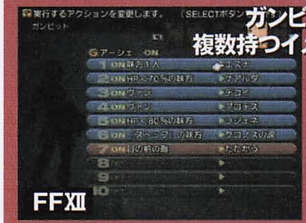
オプティマとは一種の作戦のようなもの。「ラッシュアサルト」や「デルタアタック」などの多様なオプティマを切り替えることで、味方のAIにある程度の指示ができるシステムだ。オプティマを切り替えると味方のAIは瞬時に反応するため、たとえば敵の大技が来る瞬間だけ防御型のオプティマに切り替えてしのぐ、などの戦法も可能だ。



CHECK オプティマの感覚は『FFXII』のガンビットに近い?

前作『FFXII』にあったガンビットは、戦闘前に味方の行動を条件付けして組み立てておくシステム。一方のオプティマは、事前に用意した作戦を、戦闘中にいつでも自由に切り替えられるリアルタイム性が特徴だ。

ガンビットを複数持つイメージ



◀ガンビットを複数用意して、戦闘中に切り替えるイメージ。

切り替え中もリアルタイムで進行!



◀オプティマ切り替え時の決めポーズ中も、時間は進む。

オプティマの名称は自動で決定

オプティマを構成するパーティメンバーのロール（アタッカーなどの役割）の組み合わせにより、オプティマの名称は自動的に決まる。また、どんなオプティマ（防御型など）が欲しいかを選ぶと、手持ちのロールから組み合わせて自動的にオプティマを用意してくれる便利な機能もある。



▲ロールにはそれぞれ固有の色が設定されていて、オプティマを切り替えるとその色に応じたエフェクトがキャラの周囲に発生する。

オプティマを切り替えるとロールが連動して切り替わる

▼補助魔法を頻繁に使用するロールも存在する。また同じロールでも、キャラによって若干性能は違ってくるようだ。



ロール

オプティマを構成するキャラクターの役割

ロールとは"アタッカー"などの役割を示す要素で、従来の作品でいうジョブに近い性質を持つ。しかしロールはジョブよりも個性が強く、回復役のロールにすると回復しかしないといった極端さが目立つ。その代わり、戦闘中にいつでも切り替えられるという強みが特徴だ。ロールの組み合わせはメニューでカスタマイズでき、このとき作成したオプティマをバトル中に切り替えて戦う。



ロールごとに使用できるアビリティなどが異なる

▲ブラスターにロールチェンジすると属性攻撃が得意になる。「フロストブロウ」は敵を氷結させる技だ！

オプティマチェンジの仕組みを図解

オプティマ①は集中攻撃のときに役立つが、これでは回復ができない。そこでオプティマ②をセットしておき、HPが減ってきたらいったんこれに切り替えて体勢を整える。バトルでは、このようにオプティマを状況に合わせて切り替えていくことになる。

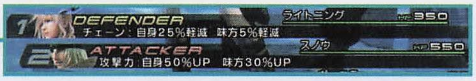
オプティマ① 攻撃特化型
- キャラA アタッカー
- キャラB ブラスター
- キャラC ブラスター

パーティがピンチになったら切り替え →

オプティマ② 防御重視型
- キャラA ディフェンダー
- キャラB ディフェンダー
- キャラC ヒーラー

← ピンチをしのいだら切り替え

ロールごとに特別な効果が存在



ロールを切り替えると使用アビリティや狙う敵の優先度が変わるだけでなく、ロールにはそれぞれ特別な効果が存在する。たとえばアタッカーは、チェーンゲージを持続させるという特別な効果を持っている。しかしアタッカーのロールだけでは、相手をブレイクすることはできない。チェーンをつなげやすいブラスターがいて初めて、チェーン&ブレイクが成立する。

▶ディフェンダーを盾にしておけば、ほかのキャラは攻撃に専念できる。HPが少なくなったら、回復役のいるオプティマに切り替えて対応しよう。



ゲーム中のロールの性能を編集部が推測!

ATK（アタッカー）
ライトニングやスノウは武器攻撃でガンガン攻めていきそうだが、ヴァニラは魔法攻撃が主体になりそうだ。

BLA（ブラスター）
弱点を突けば全ロールで一番強いかも。「ライブラ」で弱点属性を判明させておけば、より戦いやすくなりそう。

DEF（ディフェンダー）
攻撃よりも防御に主眼を置き、敵の攻撃を引きつける。「プロテス」などの援護魔法も使うイメージがある。

さらに画面には……?
公開済みの画面写真を見ると、未知のロールの存在も！ このロールについても性能を推測してみた。

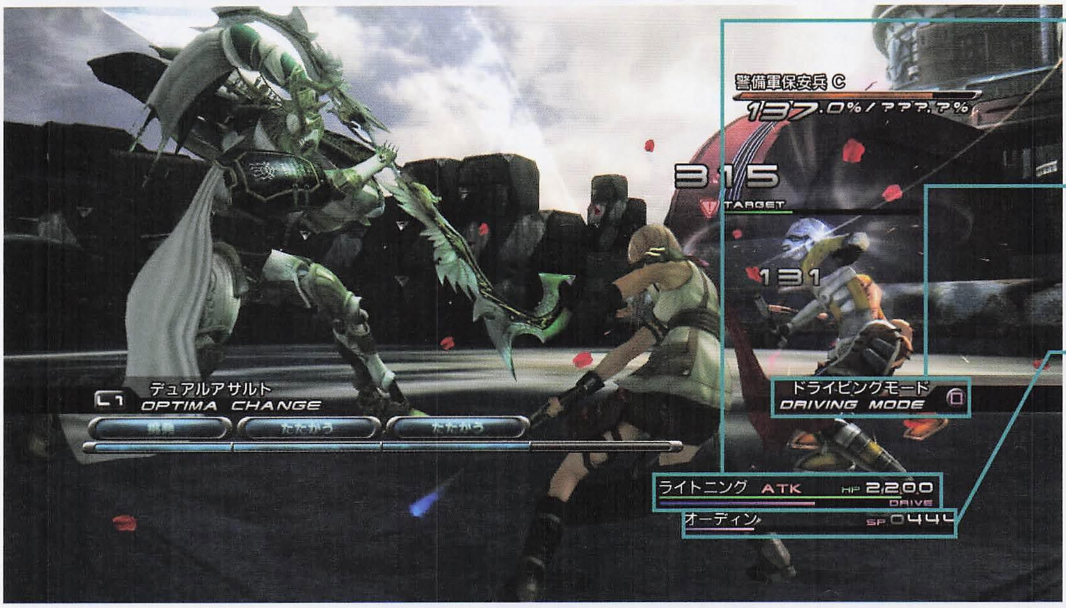
HLA（ヒーラー）
名称は"HEALER"と思われる。その名のとおり回復役を示すため、防御重視のオプティマに組み込まれそうだ。

ENH（エンハンサー?）
"ENHANCE"（=性能などを高める）を意味するロール？ 「ヘイスト」などの強化魔法を得意としそうだ。

召喚獣

呼び出して戦う一連の流れをチェック!

『FF』シリーズおなじみの召喚獣は、本作でも健在。1人のキャラクターに専用の召喚獣が1体つき、バトルを頼もしくサポートしてくれる。ここでは、召喚獣を呼び出す方法から注目のドライビングモードまでを解説する。



ドライブゲージ

召喚獣を呼び出すと表示される紫色のゲージ。召喚獣の攻撃に合わせてチェーンをつなぐと、このゲージが増加。ドライブゲージをためておけば、ドライビングモード時の時間ポイントが多くなる。

ドライビングモード

ノーマルモードの召喚獣を乗り物に変形させるコマンド。ボタン1つで実行できるので、ピンチのときは迷わず発動させたい。入力しないまま召喚獣のSPがなくなると、召喚獣はそのまま帰還する。

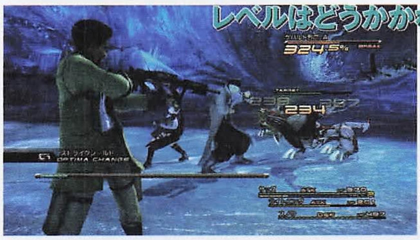
SP

召喚獣には、HPの代わりに体力を示すSPが存在。敵からのダメージで減少する点はHPと同じだが、SPは時間経過でも徐々に減少していく。SPがなくなると召喚獣は帰還してしまうので、ドライビングモードを発動させたいときは注意しよう。召喚獣を呼び出したら、なるべく敵の攻撃を受けさせないようにすることが重要。ディフェンダーになって攻撃をかばうなどの工夫も有効なようだ。

POINT I TPがたまると召喚可能!

召喚獣を呼び出すには、TPという特殊なポイントが必要。TPはバトル中に少しずつ増加するほか、エリクサーなどのアイテムでも増やせる。またスタイリッシュなバトルで勝利するとバトルランクが高くなり、"TP BONUS"を入手できる。召喚獣は非常に強力な戦力なので、ボス戦などで召喚できるようTPは常にためておきたいところだ。

レベルはどうかかわる?



◀TPは最大でレベル5までためられる。やはり召喚獣の強さに関係するのだろうか?

高ランクTPボーナス入手!



▶時間をかけずに効率よく敵を倒せば、バトルランクは高くなる。ランクが高ければボーナス量もアップ!

POINT II 召喚するとほかのメンバーは一時離脱する

前作『FFXII』のように、本作でも召喚後は術者と召喚獣が共闘するモードに移行。その間、ほかのパーティメンバーは戦闘から一時的に離脱する。基本的には術者と召喚獣の2人コンビで戦うことになるが、スノウのシヴァのように3人パーティになって共闘する例もある。召喚獣に設定されたSPは時間経過とダメージで減少していき、ゼロになると帰還。その後、離脱していたメンバーが復帰して、再び通常バトルが開始される。召喚獣が帰還する前に□ボタンを押せば、今度はドライビングモードに移行だ。

召喚獣と召喚者で敵に挑む!



▲召喚獣は独自のAIのもと、武器や魔法を駆使して攻撃する。どの攻撃も強力なので、召喚獣にまかせるだけでも十分なくらいだ。

POINT III 召喚獣とチェーンをつなぐとドライブゲージが増加!

召喚中は、ステータス表示にあるTPの部分がドライブゲージに変化。このゲージは召喚獣とチェーンをつなぐと増加していき、ためたぶんだけドライビングモードのときに時間ポイントが多くなる。時間ポイントはドライビングモード時の技の使用回数に影響するため、ドライビングモードを攻撃の主軸にする場合、ドライブゲージの量はかなり重要だ。ドライブゲージを効率よく増やすためには、召喚獣の行動に合わせることがカギとなる。操作キャラは任意で行動できるので、攻撃のタイミングを計っておこう。

ゲージがたまったらドライビングモードに!



▲ドライブゲージがたまれば、あとはドライビングモードを発動するだけ。変形した召喚獣に乗って敵を蹴散らそう!

Director's Voice ディレクターズボイス ③バトル編

──オプティマは、どんな発想から生まれたのですか?

鳥山: これまでは戦闘の前に準備したり、カスタマイズすることが多かった仲間に対する作戦指示や、『FF』伝統のジョブシステムの概念を、リアルタイムに刻々と変わるバトルの状況のなかで、ガンガン切り替えながら戦いたいというところからですね。『FFXIII』のバトルのコンセプトとしてコマンド入力のなかにアクション性を盛り込みたい、という考えもありました。オプティマは、ATBに影響されず常にリアルタイムに切り替えられるので、コマンドバトルの戦略性を満たすだけでなく、緊迫感のあるアクション性も同時に楽しめるんです。

──オプティマの切り替えを活用すれば、味方キャラはこちらの思うような行動をとってくれるのでしょうか?

鳥山: キャラクターはそれぞれが「ロール」という戦闘の役割を持っています。このロールは、従来のジョブの概念よりも戦闘特性に特化しているので、切り替えることで的確に思いのままの行動をとってくれます。ほかに、おなじみの魔法「ライブラ」が今作では重要です。敵の情報を判明させると、仲間もそれに合わせて戦法を変えます。当てずっぽうで魔法攻撃しているキャラがいたら「ライブラ」で弱点属性を暴いてあげると、その場で即行動が変わります。やり込みもできるよう、今回の「ライブラ」は少しずつ敵の情報が判明する仕組みです。

──キャラによるロールの向き不向きなどは?

鳥山: 初期段階は、キャラによって習得できるロールの種類に差をつけています。キャラの特性にあったロールを身につけていく形ですね。同じロールを別のキャラで成長させていくと、その成長具合も変わっていきます。徹底してキャラとロールの個性にこだわったシステムです。ちなみに、全員アタッカーにするといった極端なロールの組み合わせは、ゲームをある段階まで進めないとできないようになっています。すべてを極めるのには、かなりのやり込みプレイが必要ですね。

──セットできるオプティマの数は増えるのですか?

鳥山: 最初は2種類のオプティマがセットされていますが、すぐに増やすこともできます。ロールの組み合わせは無限大ですので、オプティマの種類は膨大です。自分好みのオプティマを探すのもバトルの楽しさの1つです。

──オプティマ以外でバトルのポイントというのは?

鳥山: チェーン&ブレイクですね。基本の戦術としては、敵に攻撃を重ねてチェーンをつなげ、ブレイク状態にし

ドライビングモード 乗り物に変形した召喚獣と共闘する

召喚獣を使ったバトルで特に注目なのが、このドライビングモード。召喚獣がそれぞれ独自の乗り物に変形して、召喚者と一心同体となって戦うバトルスタイルだ。このモードになると左下に時間ポイントと使用技が表示され、時間ポイントがなくなるまで一方的に攻撃できる。アナログスティックとボタンを組み合わせて攻撃を繰り出す感覚は、まさにアクションゲームに近い。使用技はそれぞれ個性的だが、基本的には強力かつ広範囲なものばかり。なお、技を使用してポイントがなくなると召喚獣は帰還する。





時間ポイント

黄色で表示される数字で、ここから各技に必要なポイントが消費される。ノーマルモードのときにドライブゲージをためておくと、この数値が多くなって攻撃技もたくさん使用できる。

攻撃技

◎ボタンと⊗ボタンによって使用できる技の種類が変わる。もしかしたら、近距離用と遠距離用でカテゴリー分けされているのかもしれない。技名の左横には、必要な消費ポイントが表示。

必殺技

その召喚獣が持つ強力な必殺技を繰り出せる。残っているポイントをすべて消費するため、シメ技として使うといいだろう。レベルが設定されているようだが、何に影響するかは不明。



オーディン

華麗な剣技と轟雷によって立ちふさがる敵を蹴散らす!

◀ライトニングが召喚するのは、剣士のオーディン。シリーズでは愛馬スレイプニルとともに登場したが、本作ではなんとオーディン自身が馬に変形。主人であるライトニングを乗せて戦場を駆けめぐる。巨大な剣と雷を操ったスタイルは豪快かつ優美で、並みいる敵を蹴散らしていく。



シヴァ

バイクに変形したシヴァと敵陣に攻め込み大暴れ!

▶シリーズおなじみのシヴァは姉妹で参戦。スノウに呼び出されるとパーティメンバーとして加わるほか、ドライビングモードではバイクに変形する。氷を操った全体攻撃は、見た目にも美しい!

CHECK まだまだ登場する召喚獣!

①最新映像でサッズの召喚獣判明?

東京ゲームショウでお披露目された最新PVで、サッズが召喚獣を呼び出すシーンを確認。身の丈はサッズの2倍あまりで、ナギナタのような武器と全身を包む豪炎が特徴的。さらに、この召喚獣がドライビングモードで車に変形する場面も公開された。スポーツカーのような車にサッズは飛び乗り、敵に火炎放射を浴びせるなどして攻撃。カーチェイスさながらに戦場を走り回っていた。

②カーバンクルなどは戦闘に参加しない?

初期の頃から公開されていた召喚獣にカーバンクル、イフリート、セイレーンなどがいたが、鳥山氏の話によると、これらは戦闘に参加しない召喚獣とのこと。ただ、ストーリー上のある地点で登場するらしい。メインキャラの召喚獣はドライビングモードで変形するのを前提にしているため、よくよく見るとイフリートたちとはデザインが異なっているのがわかる。『FFIV』や『FFVI』には幻獣たちの住む世界があったが、果たして?

■戦闘に(おそらく)参加しない召喚獣



カーバンクル　イフリート　セイレーン

ます。そこを一気にたたみかけるバトルです。この敵がブレイクする瞬間が非常に気持ちよく、ダメージ値も一気に跳ね上がりますので、これまでの『FF』のバトルよりもアクションゲームに近い、リアルタイムの興奮が連続する展開となります。ブレイクした瞬間に攻撃重視のオプティマに切り替えて、速攻を狙うというような素早い戦術の判断が必要ですね。特にボス戦は、頻繁にオプティマを切り替える戦いとなりますので、コントローラを握る手がほんとに汗が出るくらいの緊張感です。そのぶん、ボスをブレイクしたときは爽快度バツグンです。

――ちなみに、東京ゲームショウでのユーザーの反応をもとに調整を加えるということはありますか?

鳥山：まさにファイナルバージョンの最終調整段階ですので、ファンのみなさんの声を最大限生かして完成を迎えたいです。ぜひ手に取って遊んでみてください!

そしてまだ残る『FF XIII』の謎

●気になる本作の成長要素

ゲームの根幹的なシステムとしてまだ明かされていないのが、成長要素だ。バトルにおいてはオプティマと召喚獣に並ぶ3大システムの1つのため、詳細が気になるところ。鳥山氏の話では、本作の成長要素は単なるレベル制ではなく『FFX』のスフィア盤や『FFXII』のライセンスボードのような固有のシステムらしい。

●ヴァニラとホープの召喚獣

サッズの召喚獣らしき映像が公開され、現状のメインキャラのなかではヴァニラとホープを残すだけになった。シリーズおなじみのバハムートやリヴァイアサンなどもまだお目見えしていないので、続報に注目したい。

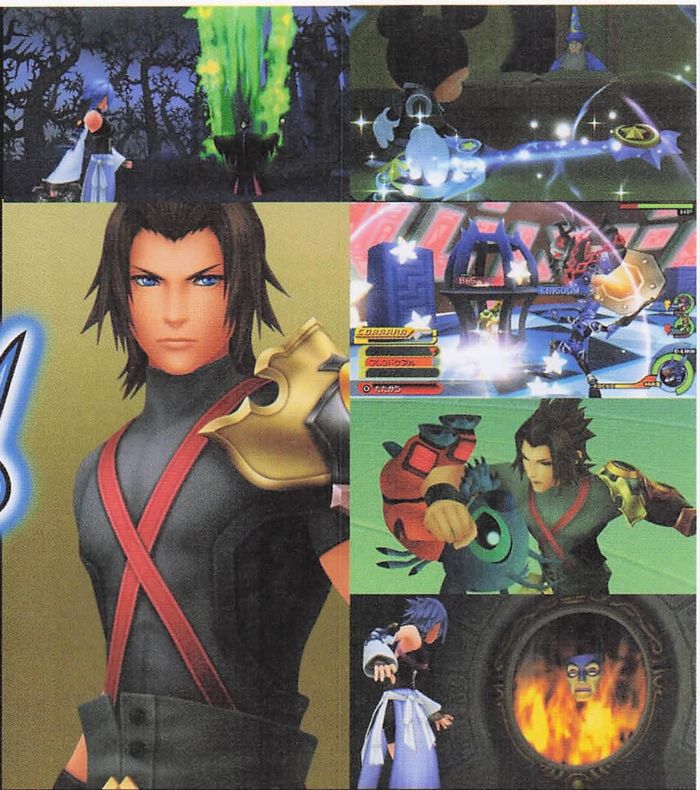
●残るメインキャラクター

戦闘に参加するメインキャラで公開済みなのは5人。これまでのシリーズを振り返ると、あと2、3人はいそうな予感。最新PVでは野村哲也氏がデザインしたと思われる黒髪の女性が登場したが、彼女はメインキャラ?

●クリスタル化したセラの運命

ルシとして使命を果たしたセラは、ライトニングたちの目の前でクリスタルになってしまう。ライトニングとスノウは何とかしてセラを人間に戻そうとするが、その行動の行き着く先には? また、その部分と関係してライトニングたちにとっての"敵"もこれから明らかになるだろう。自然に考えれば、聖府となりそうだが……?

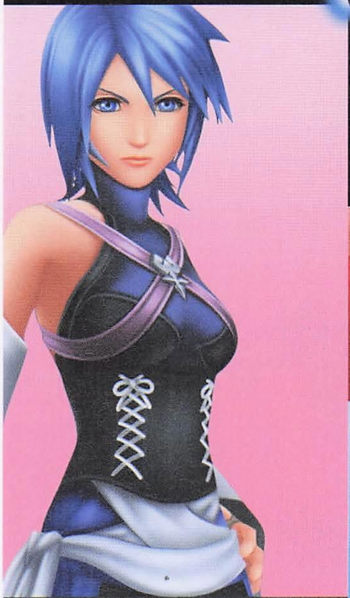
ディズニーとスクウェア・エニックスが贈る『キングダム ハーツ』の最新作がPSPに登場する！　キーブレードの勇者・ソラの物語より昔、3人のキーブレード使いが、シリーズのプロローグをつむぎ出す。



DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダム ハーツ バース バイ スリープ



「始まりの物語は、まだ見ぬ未来へと向かう―」





シリーズ最新作となる始まりの物語 注目のPSPタイトルの最新情報を公開

『キングダム ハーツ（以下、KH）』より過去を舞台に、キーブレードにまつわる真実が明かされるシリーズ最新作。ここでは本作の見どころ＆最新情報を3つの要素に分けてお届けしていこう。

キングダム ハーツ バース バイ スリープ			
冬発売予定	価格未定		
PSP	ジャンル	RPG	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
	備考	プレイ人数:1～3人	謎解





STORY&CHARACTER ストーリー&キャラクター

3人の主人公の視点から語られる、最も過去の物語

『KH』シリーズの主人公・ソラの物語より昔、世界には複数のキーブレードが存在していた。あるキーブレードマスターの3人の弟子・テラ、ヴェントゥス、アクアは、師より、突如失踪したキーブレードマスターの1人、マスター・ゼアノートとその弟子の追跡を命じられる。3人はさまざまな世界をめぐり、マスター・ゼアノートたちの行方や目的を探ろうとするが……。まったく新しい3人のキャラクターを主人公に展開する本作。ここでは『KH』シリーズの概要のほか、本作の登場人物たちをチェックしていこう。



◀とあるキーブレードマスターのもと、ともに修行に励む本作の主人公たち。性格はまったく異なる3人だが、彼らのキズナは非常に深い。

3人の視点で描かれる物語



▶のちの物語で暗躍した、ヴィランズ（悪役）の魔女・マレフィセントも登場する。

Story Key Point

シリーズにおける本作の位置づけ

2002年にPS2で登場した第1作目から、これまでにさまざまな展開を見せてきた『KH』シリーズ。シリーズの基軸となるのは、キーブレードの勇者・ソラの歩む物語だが、彼の影ともいえる存在・ロクサスを主人公にした物語なども存在している。

■シリーズの時間軸

- キングダム ハーツ バース バイ スリープ
- ↓ 数年後
- キングダム ハーツ
- エンディング後 ↓ キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ
- 『キングダム ハーツ』後半より分岐 ↓ キングダム ハーツ 358/2 Days
- ↓ 1年後 / ↓ エンディング後
- キングダム ハーツII
- ↓ エンディング後
- キングダム ハーツ コーデッド
- ↓ ?



▲ソラと旅をするのはドナルド&グーフィー。

テラ&ヴェントゥス&アクア

シリーズの始まりを描く本作の主人公は3人。キーブレードを自在に操り戦う、彼らがたどる未来へとつながる運命とは!?



▲実直で己に厳しい青年。大きめのキーブレードを軽々と振るい、敵をなぎ払うパワーの持ち主。



▲いつも明るく、好奇心旺盛な少年。持ち前のスピードと手数で押す戦い方を得意とする。



▲いつも礼儀正しい、強さと優しさを兼ね備えた少女。魔法が得意なキーブレード使い。

マスター・ゼアノート&仮面の人物

物語のカギを握る2人の人物。謎の失踪をとげたマスター・ゼアノートの目的とは？



▲キーブレードマスターである初老の男性。彼の失踪こそが、すべての始まりとなる出来事だ。



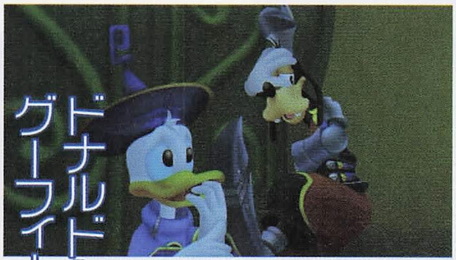
▲素性は定かではないが、マスター・ゼアノートとともに失踪した弟子であると思われる。

ミッキー&ドナルド&グーフィー

おなじみのキャラクターたちも登場。これまでとは立場や役割も違ってきそうだが!?



▲キーブレードマスターのイェン・シッドのもとで修行をする、ディズニーキャッスルの王様。



▲のちの物語でソラと一緒に戦うことになる2人。今回も活躍の場はあるのだろうか？

Character Key Point

その後の物語との関係性をチェック！

本作は『KH』シリーズの最も過去の物語となるだけに、その後の物語へとつながる"布石"が見どころの1つ。なかでもロクサスにうり二つのヴェントゥスと、XIII機関のリーダー・ゼムナスとマスター・ゼアノートとの関連性には注目したい。

キーブレード



◀のちの時代では、なぜキーブレードを扱える人物が少ないのか？

ロクサスとヴェントゥス



▶顔がそっくりな2人。"ソラの分身"ともいえるロクサスとヴェントゥスの関係とは？

ゼムナスとゼアノート



◀ソラたちの前に立ちはだかったゼムナス。彼の本来の名前はゼアノートだが!?

WORLD ワールド

さまざまなディズニー作品の魅力を凝縮した世界をめぐろう

『KH』シリーズといえば欠かせないのが、さまざまなディズニー作品をモチーフにしたワールドの数々。テラ、ヴェントゥス、アクアの3人は、別々に違った順番でディズニーワールドをめぐっていく。本作では「白雪姫」や「シンデレラ」など、シリーズ初登場となるワールドのほか、「ピーター・パン」のように『KH』以前のエピソードが語られるワールドがあるなど、見どころもさまざま。ここでは各ディズニーワールドを紹介していく。



◀ほかにも通信要素を楽しむためのワールド「ミラージュアリーナ」なども存在。友達同士での協力プレイを楽しめる。

通信要素を楽しむワールドも！



▶「眠れる森の美女」のエピソードが展開するワールドもあるようだ。ここでは魔女マレフィセントとの対決が待ち受ける。

World Key Point

各ワールドでは多彩なバトルが待ち受ける

各ワールドでは、エピソードに合わせてイベントバトルやミニゲームなどが発生する。飽きさせない演出も、『KH』シリーズならではだ！

シンデレラを護衛！



▶シンデレラを守りながら、城内を進んでいくイベントバトルも発生する。



◀アクアは、のちのスティッチこと試作品626号と力を合わせてガントゥと戦う！宇宙最強生物と呼ばれる彼の実力とは!?

現在判明している4つのディズニーワールドをCHECK!!

Dwarf Woodland ドワーフウッドランド from白雪姫

7人の小人と白雪姫に忍び寄る黒い影

森の奥で幸せに暮らす白雪姫と7人の小人。だが白雪姫の美しさを妬む城の王妃は、魔女に姿を変えて彼女の前に現れる。その手には赤いりんごが握られていた……。



白雪姫

白雪姫に差し出されたものは！



◀魔女に姿を変えた王妃が、白雪姫にりんごを差し出す。



▶突然現れたヴェントゥスに対し、白雪姫を守ろうと威嚇する7人の小人たちだったが……。彼らの誤解は解けるのだろうか？

Never Land ネバーランド fromピーター・パン

ピーター・パンとフック船長の因縁の戦い再び！

ネバーランドで仲間たちと楽しく暮らしているピーター・パン。彼は仲間とともに何かを探している様子。だがそこにフック船長のジャマが……。



ティンカー・ベル



ピーター・パン

ヴェントゥスとピーター・パン



◀フック船長のもとへ行くというヴェントゥス。いったいなぜ？



▶宝箱のようなものを前に、謎の敵に取り囲まれるフック船長と子分のスミー。宝箱の中身とは？

Castle of Dreams キャッスル・オブ・ドリームス fromシンデレラ



シンデレラ

心優しきシンデレラをサポートしよう

継母や意地悪な姉たちにいじめられながらも、夢を信じ続ける少女・シンデレラ。そんな彼女の夢をかなえるため、フェアリー・ゴッドマザーが魔法で奇跡を起こす。

美しいドレスに身を包むシンデレラ



▶フェアリー・ゴッドマザーの魔法によって、美しいドレスで着飾るシンデレラ。

シンデレラを陰ながらサポート



◀ヴェントゥスは、ねずみのジャックと力を合わせてシンデレラを助けようとほん走する。

Deep Space ディープスペース fromリロ&スティッチ

試作品626号をめぐり、巨大宇宙船をひた走れ！

巨大な宇宙船でジャンバ博士が生み出した宇宙最強の生物・試作品626号。触るものすべてを破壊する試作品626号に対し、ヴェントゥスたち3人は、それぞれどのようにかかわっていくのだろうか？

拘束される試作品626号



▶ガントゥに、さかさまで拘束される試作品626号。



▲試作品626号と出会うヴェントゥス。試作品626号はテラとアクアを知っている様子だが？



試作品626号

BATTLE バトル

新要素盛りだくさんのバトルシステムに迫る

簡単操作で爽快感あるバトルを繰り広げられるのが、『KH』シリーズならではの魅力の1つ。その基本コンセプトはそのままに、さまざまな新要素をプラスした本作のバトルシステムを紹介！ ◎ボタン連打による華麗なコンボは本作でも健在。さらに本作では、コマンドを自分好みにカスタマイズできる「デッキコマンド」や、複数の敵を一度に攻撃できる「シュートロック」など、新要素が盛りだくさん。PSPならではの通信機能を利用した「ミラージュアリーナ」にも注目したい。新要素はまだまだ存在し、成長要素も含めて今後の情報も見逃せない！

多彩なコマンドを使いこなせ！



◀△ボタンで繰り出せるコマンド「タイムスプライサー」を発動させると、周囲の時間を止めて一方的に攻撃できる。

Battle Key Point

3人の主人公の戦い方をチェック！

操作できるキャラはテラ、ヴェントゥス、アクアの3人。ここではそれぞれの戦い方の特徴を確認しておこう。

テラ



▲強力な一撃で敵を粉砕するパワータイプ。2人に比べて動きは遅めだが、ひと振りで敵を一掃する。

ヴェントゥス



▲手数の多さと素早さがウリのスピードタイプ。

アクア



▲キーブレードを手放して操れる。魔法の扱いも得意。

デッキコマンド

戦い方によってコマンドやスタイルが多彩に変化！

本作には大きく分けて、コマンドを自在にカスタマイズ可能な「デッキコマンド」と、「ベースコマンド」の2つが存在している。◎ボタンで実行できるベースコマンドは、状況に応じて「フィニッシュ」などのコマンドに派生。△ボタンで実行できるデッキコマンドは、実行するとゲージを消費し、再びゲージが溜まるまで使用不可など、その特徴も大きく異なる。

デッキコマンド

△ボタンで使用できる黄色い部分のコマンド。これまでと同様、選択して実行する。



ベースコマンド

◎ボタンで実行できる、下段の赤色のコマンド。



▲コマンドを実行していくと、コマンド欄の一番上部のゲージが増加。MAXになるとスタイルチェンジが可能になる。

●スタイルチェンジ





▲▶コマンド欄に注目！ スタイルをチェンジすると、キャラの特徴が大きく変化。特定の能力に特化した戦い方が可能になる。

●フィニッシュコマンド発動





▲▶スタイルをチェンジすることなく、フィニッシュコマンドを発動する戦い方も可能。状況に応じて、うまく使い分けていきたい。

シュートロック

複数の敵をまとめて攻撃可能！

フォーカスゲージを溜めることで繰り出せるシュートロック。複数の敵をロックオンし、まとめて攻撃することが可能だ。また発動する技は、キャラによって異なってくる。





▲複数の光の弾を放つ、テラのスターバースト。

フォトンチャージ



◀高速で突進する、ヴェントゥスの技。

レインボーシャワー



◀7色の光が敵を追尾する、アクアの技。

アクションコマンド

コマンドをセットしてボタンで発動させる！

「ドッジロール」や「スライドターン」など、『KH』シリーズではおなじみのアビリティがアクションコマンドとして登場する。



▶背後に回り込む「スライドターン」。

リフレクトガード成功から……



◀「リフレクトガード」で相手の攻撃をガードすると、さらなるアクションコマンドが発動可能に。

リフレクトパルス

▶「リフレクトガード」から「リフレクトパルス」が発動し、カウンター攻撃！



ミラージュアリーナ

さまざまな通信コンテンツを楽しめる

ワールドマップ上に存在する通信専用のワールド「ミラージュアリーナ」。ここでは通信要素の数々を楽しむことができる。ここを訪れると、プレイヤーキャラが鎧姿の戦士に変化！ 最大3人でバトルに挑める。

コンテンツ端末にアクセス！



◀ミラージュアリーナの通信ロビーに設置されている「コンテンツ端末」にアクセスすると、楽しむことができる通信コンテンツが表示。ここからプレイする通信要素を選んで、友達同士で遊ぶことが可能。同キャラを選ぶこともできる？

最大3人での協力プレイも可能

▶育てたキャラクターデータを使用して、仲間とともに強敵に挑め。クリアするとごほうびが？





◀バトル不能時には、仲間の手助けで復活可能。友達同士の協力が重要となる。



Wii
プレイ、ヒーロー。


FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
THE CRYSTAL BEARERS
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
クリスタルベアラー
クリスタルをその身に帯び、魔力を自在に操る者。
その技は人を超え、その力は人を傷める。
救世主か、呪われし者か、クリスタルベアラー。
2009.11.12
http://www.crystalbearers.jp/
希望小売価格：6,990円（税込7,340円）　ジャンル：アトラクション・アドベンチャー　対応機種：Wii
CERO B
Wiiは任天堂の登録商標です。 © 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN : Toshiyuki Itahana.
SQUARE ENIX
http://www.square-enix.com/jp/
スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター　0570-003-399（PHSからご利用の場合　046-203-1100）　受付時間：月～金　11:00～19:00（土・日・祝日および弊社指定休日を除く）
※通話料金はお客様のご負担になります。
※ゲームの攻略方法やデータのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問合せの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。　ホームページ http://www.square-enix.com/jp/



『FFCC』シリーズが、明快なヒーロー冒険活劇という、まったく新しい表現でWiiに登場。シリーズから数千年後の世界では、『FFCC』シリーズでおなじみの魔法とユーク族の存在が忘れ去られ、新たなヒーローが生まれていた！

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

果てしない規模感に

『クリスタルベアラー』に巻き込まれて

某日、私達はスクウェア・エニックスにプレイ取材をしに行くことになった。タイトルは『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー（以下、クリスタルベアラー）』。この記事に取り組むにあたっていろいろ調べてみたが、『ファイナルファンタジー（以下、FF）』の外伝的なカッコイイRPG（本当はA・AVG）が発売されるぐらいにしか感じていなかった。しかし私のなかでは、公式サイトで見た「今の自分なら『FF』をこう作る！　それが、『クリスタルベアラー』です」というプロデューサー河津氏の言葉が印象的で、ずっと頭に残ったままプレイ取材の日を迎える。部屋に通されたあと、私はWiiリモコンを手に取ってみたが「Wiiリモコンで超マジメな『FF』シリーズを遊ぶ日がくるなんて……」とちょっと違和感を感じた。そして始まるオープニング。飛空艇に乗る主人公がクローズアップされたシーンを見て「あっ『FF』だ」と私は思った。美しい空のシーンが続く。魔物が現れ、いつもの日常ではない何かが起きる。ゲームの展開では王道の流れであろう。主人公・レイルはその事態を楽しむかのように「俺にまかせろ」とニッと笑い、ハイテンションで空にダイブする。そして、本作の特徴であるイベントシーン中にレイルを操作できる「プレイアブルイベント」というものがやってきた。画面にはポインタが表示され、銃を持ったレイルが映し出される。なんと魔物を撃ち落とすSTGが始まった。イベントシーンから、そのままSTGに移ったのだ。「へ？」、なんともまぬけな声を私はあげてしまう。慌ててWiiリモコンで敵である魔物をポインティングし、トリガーを引くように[B]ボタンを押す。なんとか魔物の大群をやっつけ終わったあと、ちょっとゾッとしてしまった。きっと、参ってしまったのである。『クリスタルベアラー』の世界に、私は巻き込まれたんだなと感じた。この世界はシームレスだ。ゲームとしての流れだけでなく、ゲーム世界とプレイヤーをWiiリモコンの操作でつないで体感させる点も。この"体感"に『クリスタルベアラー』を楽しむヒントが隠されている気がした。

新しいものに戸惑う楽しさ

イベントが終わって今度は街へと繰り出す。レイルはクロコダイルの財布を身につけていて、とてもオシャレだなと思った。街中を走ってみると、住人は普段どおりに生活している様子。そんな世界で何ができるのかと試行錯誤の結果できた行動といえば、レイルの能力である「引力」で宝箱をロックオンしたのちに、Wiiリモコンをクイッと上に振って、宝箱を頭上に持ち上げたことぐらい。スタッフの方のアドバイスのもと、リモコンを振り下ろすとレイルは宝箱を投げる。ふむふむ、お金をゲットできたようだ。さらに進んでいくと引力で扉を開ける場面があるのだが、これを開けたときに私は「！」となった。この衝撃は今でも忘れられない。冒頭の重要部分のため具体的には言えないが、このゲームには不意打ちが多すぎる。別の場所では角を曲がったら、いきなりカボチャが坂の上からゴロゴロと転がってきた。「わっ」と声を上げる私。そのカボチャの上に貴婦人が立っていて、あわあわしていることに気づく。何がどうなって乗ったんだろうと思いつつ、笑いが込み上げる。

こんなにも笑える『クリスタルベアラー』

街中を移動しているとき、リルティ族のでっかいおばちゃんをたまたま引力でターゲッティングしてしまったら、ビクッとしながら"わぁっ"と金縛りにあったようになった。レイルの能力は人にも効くようだ。そして、クイッとWiiリモコンを上に傾けると、レイルの頭上でジタバタしているおばちゃん。スカートの中が見えそうになる。いいのだろうか……。その後、普通に下ろしてあげようと思ったら、ボタンを間違えて投げてしまった。シュウゥンと弧を描き、地面に落下するおばちゃん。尻もちをついたと思ったらバラッとお金が出てきた！　それをレイルが取ると「チャリーン☆」と音が鳴り、自分のものに。思わず"えぇぇ!?"と笑ってしまう。こんなのあり？

引力という能力だけでここまで遊べるのか!

人を投げるという行動は通常考えられないが、それで返ってくる反応がおもしろい。そうなると、ほかにはどんなリアクションがあるかが気になり、何かが起きそうだと思ったところで引力を使いまくる。最初の街でいじれる楽しさを象徴するものはテレビだろう。引力でパネルをいじると、チャンネルを変えることができる。『FFCC』シリーズ関連と思われるチャンネルもあれば、住人が興味を持って寄ってくるチャンネルもある。レイルの行動がこの世界に影響を与えているのだ。ちなみに住人を投げてしまうと、レイルは周りの住人から怒られたり距離を置かれたりする。好かれるか嫌われるかはレイルの行動しだいだ。魔物との戦闘に関しても、街でやった"引力でものを操る"のと同じ。そこらへんにある岩を投げたり、魔物同士をぶつけたりするなどして攻撃できる。あるとき、強そうなプリンを引き寄せようとしたら「ポンッ」と本体から小さなものが出てきた。よくよく見るとそれは「子供のプリン」なのだ。もー、だめだ。『クリスタルベアラー』おもしろい！　大爆笑しながらわっしょいわっしょい子供のプリンを生み出すと、本体が子供のプリンと同じサイズになって簡単に倒せた。今度は、試しに子供プリンを出しきって、倒さずに放置してみると、それらは本体にワラワラと集まっていく。ご想像のとおり、本体にすべての子供のプリンが集まると元通りになった。

すべては自身が発見した喜びへ

『クリスタルベアラー』の楽しさは、プレイヤー＝レイルがとった行動に対して、冒険している世界からなんらかのリアクションが返ってくることだ。前述のように何気なくとった行動に、思いもよらない反応が返ってくることも多々ある。そういえば、こんなこともあった。ゴブリンにダウンさせられたとき、周囲のゴブリン達が集まってきて「ゴブリンダンス」を踊り始めたのだ。こうしたリアクションをすべて探し出そうとすると、その数はとにかくキリがない。とはいえ、これを突き詰めなくてもストーリーは進むし、戦闘でさえも無視することができる。私は手を止めて、広がる世界を見守る。羊を牧羊犬が追い、見上げた空には気球が浮かぶ。遠くに見える魔物たちは、この世界を楽しんでいるようにさえ思えた。用意周到に作り込まれている"ゲーム"なのに、なんて自由なんだろう。果てしない規模感に私は脅威すら感じた。（石橋加奈子）

『クリスタルベアラー』は本当にものすごい!!

ヒーローであることを体感できる。これをテーマにして作られた本作は、『FFCC』シリーズでありながら、これまでの作品とは一線を画す独特の世界観と操作性を有したA・AVG。今回は『クリスタルベアラー』の魅力を徹底的にお伝えするべく、プレイレポートや開発者である河津秋敏氏、板鼻利幸氏への直撃インタビューを交えた豪華内容で存分にお届けする。

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル **クリスタルベアラー**

2009年11月12日発売	￥7,340(税込)		
Wii	ジャンル	A・AVG(アトラクション・アドベンチャー)	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
	備考	プレイ人数：1〜2人	協力

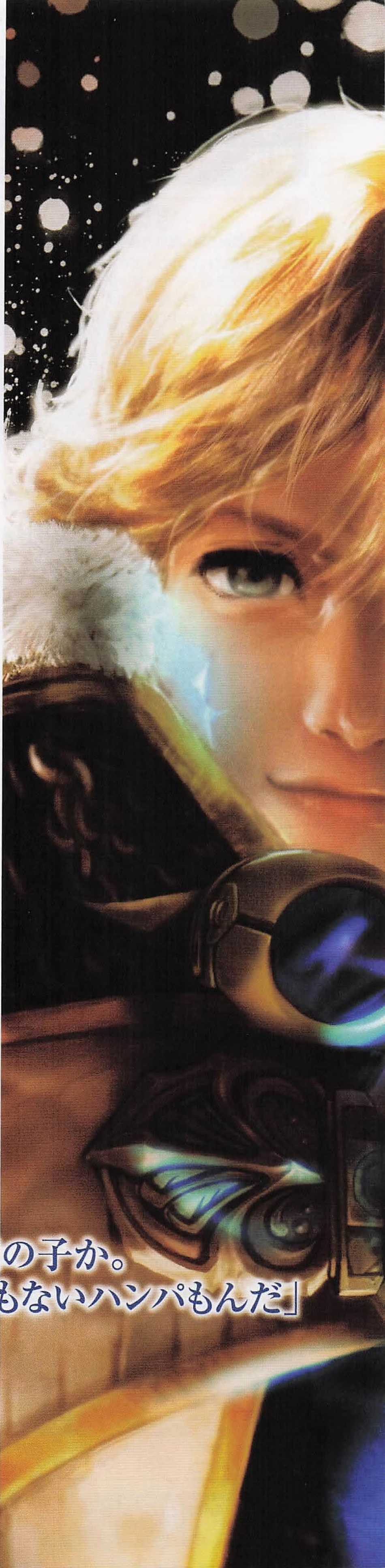
今度の冒険は永遠に終わらないかも!?

ゲームの楽しみ方は数多くあります。物語をガンガン進めるもよし、レベル上げにいそしむもよし、ミニゲームなどのサブイベントに熱中するのもまた一興。ちなみに、私は3つ目のパターンの人で、物語を追いながらもついついミニゲームなどに浮気してしまいます。『クリスタルベアラー』は、そんな寄り道大好きプレイヤーに大変オススメしたい作品であり、ある意味かなり危険な作品です。なぜかというと、できることが驚くほどあって、やり込み要素も本当に多いから！　ありとあらゆる場所で想定外のイベントがしょっちゅう発生します。さらにいうと、「これでもかっ！」というほど、サブイベントが用意されています。それらを必ずクリアしないとゲームが先に進まないというのであれば、少しツラくなりますが、本作の場合は大半のケースでスルー可能！　つまり、遊ぶかどうかはプレイヤーしだいなのです。それはなんと、戦闘でも同じ。極めて重要なボス戦はさすがに避けられませんが、それ以外の戦闘は戦わずに逃げてもOK。『FF』シリーズといえば、経験値を稼ぐために、敵は基本的に倒していくイメージがありますが、本作ではあえてそうする必要がないのです。経験値稼ぎ→レベルアップの概念がないので、プレイがうまければ、初期の状態でボス級の魔物を倒すこともできそうな予感がします。しかし、それはあくまでも腕に自信があればのお話。私のようにアクションが苦手な人は、魔物を地道に倒して瘴気ストリームを封じ、主人公のレイルを強化しながら強敵に対抗します。一言で魔物を倒すといっても、その方法は実にさまざま。レイルの引力を操る能力を使えば、フィールドにある岩や立て札も立派な武器になり、持ち上げて魔物にぶつけるだけで、しっかりダメージを与えられます。さらにレイルの力をもってすれば、魔物さえも武器に変化！　例えば、弓を持ったゴブリンを持ち上げて動き回ると、ゴブリンがジタバタしながら弓を射って、同士打ちのごとく周囲の魔物を攻撃します。またトンベリの場合だと、ゴブリンとは攻撃が違ってきます。『FF』シリーズでトンベリといえば強力な「ほうちょう」が有名ですが、持ち上げることでなんとこれを利用できるように！　そんな戦闘ですが、ハプニングもつきもの。魔物同士をぶつけると、合体することがあります。その合体で、魔物がさらに利用しやすい武器に変わることもあれば、逆に恐ろしい魔物に変化することも……。しかもこの魔物が本当に強い！　「こんな奴……勝てないよ」と思う場面も、確実に出てきます。でも、そんな魔物を出現させる方法を発見したり、一生懸命倒す方法を探したりするのが、本当に楽しい！　戦闘中のちょっとした工夫が、ダイレクトに変化となって返ってきます。そのため「これをこうしたら、どうなるんだろう？」と想像しながらプレイできるので、常にバトルは新鮮です。このようなリアクションの数々や、敵を武器として利用するなどの戦闘中に起きる特別なことをすべて見尽くそうとすると、それは果てしない規模になります。でも、個性的な魔物や住人達のリアクションをどうしても見てみたくなるわけで……。そんなリアクション探しをはじめ、本作には各種やり込み要素が満載です。何百時間も遊べてしまいそうな本作に、やりこみ派ゲーマーの私は歓喜と同時に、生活が『クリスタルベアラー』一色になる日も近いと恐怖を覚えました。

わが最愛のユーク族が……

シリーズをすべてプレイしている私にとって『FFCC』といえば、カワイらしい2・3等身のキャラクター達が繰り広げる、ほのぼのしているけど、切ないストーリーという印象があります。その中心にいるのは、ときに主人公となり、ときに頼れる仲間として活躍する4つの種族。それぞれの種族に能力の違いや個性があり、なかでも私が気に入っていたのが、機械なのか生物なのかもよくわからない謎多きユーク族でした。魔法に長けていることから戦闘で活躍したということもありますが、好きだった理由の一番は純粋に見た目です。メカっぽいデザインのフォルムが、とにかくツボでした。そのため、『クリスタルベアラー』を知ったときの衝撃は大きかった！　だって、大好きなユーク族が滅んでいるんです……。しかも、ファンタジー世界に欠かせないはずの魔法がないなんて！　正直「本当にこの作品は『FFCC』になるんだろうか？」とすら思ってしまいました。それほどまでに本作は、設定やデザインがこれまでのシリーズとは異なっています。しかし、そんな失礼な疑念はゲームをプレイした瞬間にあっさり吹き飛びました。『FFCC』シリーズで最も技術が発達した世界が舞台になるだけあって、街並みはとても近代的です。さらに住人達も、これまでにないほど等身が高くリアルな設定に。でも、物語の端々に『FFCC』シリーズの影が散りばめられています。それは部屋の中にさり気なく飾られたポスターであったり、主人公の案内役として登場する、あのお約束のキャラクターだったり。意外なところで鳥の姿をした、あのキャラクターが登場することもありました。言いかえると、新たな世界観を構築しながらも、シリーズファンへのサービスが満載なんです。実は私、ココだけの秘密ですが、ショップなどに登場するモーグリのかわいさに、ユーク族の不在をあっさり忘れそうになりました。そんなこんなで、作品世界にあっさりと没頭しましたが、その理由はシリーズとのリンクだけでなく、本作のストーリーやキャラクターが純粋に魅力的だったからにほかなりません。主人公のレイルは、わかりやすいタイプのアメリカンヒーロー。普通の人なら恥ずかしくなってしまうような「俺にまかせろ」なんてセリフを、しれっと言っちゃう青年です。彼がさっそうと活躍する姿は、見ていてすごく気持ちイイ！　しかし、レイルの活躍＝私のアクションの腕なので、あまりのいたらなさに涙が出そうに……。こんな人もいますが、主人公とのシンクロ率は高く“ヒーローは自分である”という気分をダイレクトに体感できます！　そんなプレイヤーの行く手を阻むのが、本作に唯一登場するユーク族のアミダテリオン。ユーク族ファンの私としては、ある意味オアシスです。敵だけど……。その存在はユーク族と同様、謎に包まれています。主人公達の前にいきなり出てくるし、レイルが殴りかかるとすり抜けるし。そもそも滅びたはずのユーク族が、なぜ存在しているのかが最大の謎。物語を結構進めましたが、あいかわらずアミダテリオンについては疑問ばかり。しかし、その神出鬼没っぷりと謎が謎を呼ぶ行動が気になり、どんどん物語を進めたくなること請け合いです。次のプレイ取材の機会では、レイルを満足に操作できるようになって、アミダテリオンの謎をもっと追いたい！　でも私の場合、上手に操作できたとしても、結局寄り道ばかりな気がします。　（長雨連）

私は脅威すら感じた。



「神の使いか、悪魔の子か。
現実はどちらでもないハンパもんだ」



◀引力を操る能力を持つ主人公のレイルは、物を引き寄せたり、それを対象にぶつけたりすることで、さまざまなアクションを繰り出せる。その能力は人々から異端の力として認識されており、彼のような能力を持つ者は「クリスタルベアラー」と呼ばれ、恐れられている。

WORLD

場所ごとに異なる表情を見せる街・フィールド

アミダテリオンを追うなかで、レイルは多くの地を訪れる。ここでは、彼が旅する美しく、変化に富んだ各地を、公式サイトをもとにした予測を交えて紹介する。

雪国

王都から遠く離れた極寒・白銀の地

現在確認されているなかで、最も王都から遠い位置にある地。その気候は厳しく、全域を深い雪がおおう。街の存在に加え、そこに墓地があることが確認されており、その雰囲気は雪景色と相まって寂しげ。なお、E3で発表された映像の中に炎を操る人物がいたのも、この雪国だと思われる。



◀雪国に現れるキングベヒーモスは重く、レイルの力でも持ち上げられない。



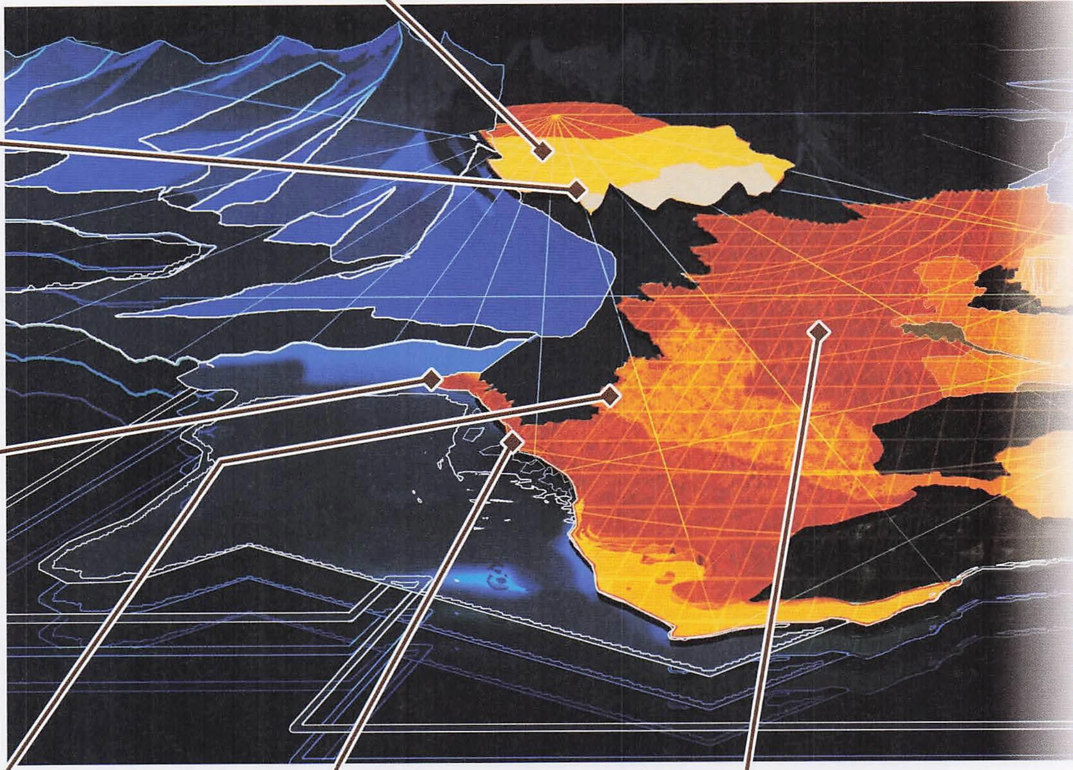
▲静寂を想像させる墓地群。この地にはどんな者達が眠っているのだろうか？

POINT サッカーボールで子供達と交流!

雪国には広大な雪原があり、ここでは、サッカーボールで遊んでいる子供達と触れ合うことができるようだ。ボールを蹴れるのはもちろんだが、レイルは引力を操れることを考えると、ボールを持ち上げて投げられるのかもしれない。



▲レイルが蹴ったボールを追いかける子供達。サッカーのミニゲームが別途用意されているのかも!?



氷の洞窟

人の侵入を頑なに拒む凍りついた迷宮

雪国の近くに存在する、美しい氷柱がそびえ立つ洞窟。洞窟内でのアクションは、氷上をスケートのように滑ったり、氷柱につかまって移動したりと、独自の地形を生かしたものになるはず。





▲◀氷の地形が多数存在。魔物の攻撃も氷に関するものになる。

セルキーズギルド

リルティ族に従わない者たちが集う場所

リルティ族（王都）の支配をよしとしないセルキー族が、ギルドを形成して生活。ギルドの長であるバイガリは、王都と各地をつなぐバイガリ鉄道の経営者だ。また、対価さえ払えば、各種情報の収集も請け負ってくれる。



◀対価さえ支払えば、機密情報をも調べ出す。

温泉

美しき紅葉に囲まれた露天風呂で一休み?

鮮やかに紅葉が色づく山のなかに、天然の露天風呂が湧いている。ここは住人達の憩いの場になっているらしく、たくさんの人々が入浴に訪れているようだ。各地を駆けめぐって疲れたときは、この地で温泉につかるのがいい?



▲ウロウロしていたら、セルキー族の美女が温泉で入浴しているシーンに遭遇！　これって混浴!?

リゾート地

南国的な異国情緒にあふれる海辺の美しいリゾート地

青い海と空、白い砂浜が映えるリゾート地。セルキーズギルドに近く、セルキー族がよくバカンスに訪れるようだ。ここではレイルもラフな半そでとハーフパンツ姿に！





▲◀観光地のためか、建物のデザインがとてもファンシー。桟橋にはパラソルと椅子がある。

森

ホタルの光が周囲を照らし出す薄暗く深い森林地帯

この森はうっそうと茂る木々に光がさえぎられているため、いつも薄暗い。森の中のあるものにアクションを加えると、ホタルの発する光があたりをやさしく照らし出す。





▲◀登場する魔物は、森ということで虫系や植物系が多いようだ。

こんなところも『クリスタルベアラー』



【写真撮影】本作にはカメラ機能がついており、好きな場所で自由に撮影できる。多彩なロケーションでの1コマを撮ったり、気に入った場面を撮りためたりと、いろいろな使い方ができそうだ。なお、とある場所の看板には「オバケ出没の注意」という注意書きが存在する。どうやらそこでは、心霊写真が撮れるようだ。心霊写真のほかにも意外な場所で写真を撮ると、特別な演出に出会えることがあるらしく、撮影の楽しみはさらに広がる。

荒野

人々がさまざまな夢を馳せる希望の開拓地

岩肌が露出し、草木があまり生えない荒れた土地。しかしこんな地でも、畑を作ったり、動物を放牧したりするなど、一部の住人が開拓に乗り出している。この場所でも予想だにしない、さまざまなイベントが発生するようだ。

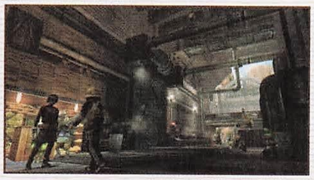


▲登場する魔物はあまり強くない様子。そのため、ものを投げるなどの戦闘中の操作やシステムに慣れるには、うってつけの場所になりそうだ。

橋の街

多くのセルキー族が住んでいるさびれた印象のダウンタウン

窃盗などで生計を立てるセルキー族が数多く暮らし、さらに他種族も生活しているため、あまり治安のよくない街。レイルと親交がある天才技術師のシドも、この街で暮らしている。



▲壁や天井にはりめぐらされた、むき出しのパイプ。どこかさびれた印象を受ける。

POINT モーグリのショップで買い物!

この地ではモーグリがショップを営業している。本作にはレベルの概念がないため、レイルのパラメータは基本的にショップなどで装備品を手に入れて強化していくことになるようだ。



▲3軒のショップに1匹の店番。明らかに店番不足に陥っている。

砂漠

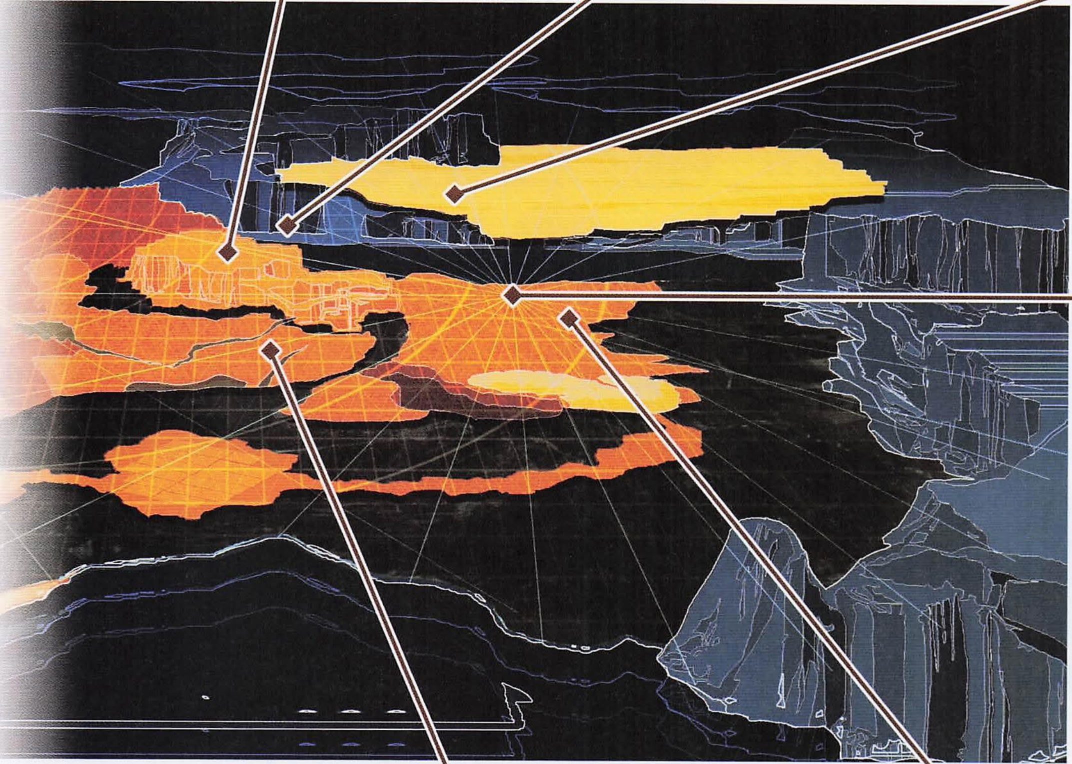
砂の海がおおい尽くす過酷な環境の辺境地域

果てしなく続く灼熱の砂漠。その過酷な環境に暮らす者は少ない。巨大な建物が存在するようだが……。





▲『FF』シリーズで砂漠といえばサボテンダー！その緑色が砂の海にとても映える。戦闘であるアクションをとると、爆走する姿が見られるかも!?



王都

技術力が集結したリルティ族の王国の中心地

リルティ族の王族が住まう王城があり、周囲には、王国の絢爛を支え続けてきた王家の資料やさまざまな文化財が展示されている庭園に加え、整備された美しい街並みが続く。リルティ族の技術力を物語る、空中を移動するシャトルトレインが各エリアをつなぎ、また軍の兵士が街中の見回りをしているため治安は安定的。そのためか、王女のアルテアがペットと一緒にお忍びで街に繰り出すこともあるようだ。



▲広く美しい庭園。この庭のオブジェも、自由に動かすことができてしまう。



▲王都のそばには満開の桜が咲く場所も!?　酒瓶が落ちており、お花見をしたいところだが、ここでも魔物との戦闘が発生する。

平原

鮮やかな緑が広がる草原地帯

王都からほど近い自然豊かな地。澄んだ小川が流れ、美しい緑が広がる。チョコボで駆けめぐると気持ちよさそうだ。



▲登場する魔物はボムやゴブリンなど。どちらも、コミカルな動きを見せる。

POINT 小鳥との交流

平原内の街道で動かずにいると、小鳥が頭にとまることも。戦闘以外にも、こんな平和なひとときが本作には多く用意されている。

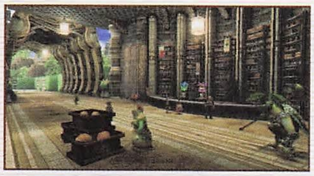


▲小鳥がいる場所で、とにかく動かないのがコツ。地味な操作だが、成功すると幸せな気分に!

王都駅

バイガリ鉄道・王都方面の終着駅

バイガリ鉄道で王都方面に向かう場合、終着駅がここになる。この駅からはすぐに王都へ行くことができ、公共の交通機関として多くの人々が利用している。王都の最寄り駅のため、流通も発展しているらしく、モーグリのショップや市場の利用客でにぎわっているようだ。



▲駅構内は広く、バリアフリーになっている場所も。左奥から出れば王都はすぐそこ。

POINT 鉄道の旅はいかが?

広大なフィールドを徒歩やチョコボで移動するのは楽しいけど、ときにはバイガリ鉄道のセルキートレインで移動するのも魅力的。料金さえ支払えば、たとえ指名手配犯でも乗車拒否はされないようだ。座席はゆったりとした印象で、くつろぐ乗客の姿も多数。なお、列車内でも何が起きるかはわからない。



▲料金が高そうな個室車両。お金持ちか支配階級が利用?

こんなところも『クリスタルベアラー』



【ニュース】フィールドの移動中など、特定の状況では画面の下部にニュース速報が流れる。その内容は、世界設定やゲーム中に起きる事件の解説などが多いようだ。また、地域情報や操作方法、ときには冒険のヒントが流れることもある。Wiiリモコンの操作で疲れたときや、初めてその地に訪れたときなどに、ふとチェックするというのが基本的な閲覧スタンス。このような、ちょっとした部分の充実も『クリスタルベアラー』ならではだ。

CHARACTER

ストーリーに大きくかかわる個性豊かな面々

ストーリーで描かれるのは、ヒーローであるレイルの活躍。そこに絡むキャラクター達は、各自が思惑を持って行動している。ここでは、そんな彼らについて解説。



人々から恐れられるクリスタルベアラー

Layle レイル

身体の一部がクリスタル化し、引力を操るという異端の能力を身につけた“クリスタルベアラー”と呼ばれる青年。口癖は「俺にまかせろ」で、言葉にたがわず大抵のことは解決してしまえるだけの実力を持つ。



▲アミダテリオンに仕事の邪魔をされた“借り”を返すため、レイルは行方を追うことに……。



自らの犠牲もいとわないリルティ族の王国の姫君

Althea アルテア

リルティ族の王女。聡明で優しい性格の持ち主のため、国民からの支持は高い。父である王が現在病で倒れており、かわりに自分が身をていしてでも世界やリルティ族を守ろうとする。



高圧的で武に長けた王国に忠義を尽くす臣下

Iegran ジェグラン

幾多の功績を上げ、参謀長にまで登りつめた叩き上げの軍人。体格はリルティ族とは思えないほど大きい。王国と軍への忠誠心は高いが、そのためには手段を選ばないこともある。



魔晶機関を発明した天才技術師

Cid シド

クリスタルをエネルギーに変える魔晶機関の生みの親。元は王国筆頭技師だったが、今は引退して個人工房を開いている。しかし、現在でも王家とは太いパイプで結ばれているらしい。



レイルと仕事をするセルキー族の異端児

Keiss クァイス

王国の規律に縛られることを好まないセルキー族では珍しく、積極的に軍とかかわりを持つ青年。レイルとはよく仕事で組んでおり、彼の世話係のような役割もさせられてしまうことも？



情報収集を生業とする神出鬼没の情報屋

Belle ベル

愛用のカメラ（盗品？）を片手に、どんな状況でも恐れず情報収集に励むセルキー族の女性。彼女の求める情報は、レイルの目的とリンクすることが多いようで、行く先々で出会う。



腕力と胆力で統率するセルキーズギルドの長

Vygari バイガリ

威圧的な容貌の持ち主だが仲間思いで、長として気まぐれなセルキー族をまとめている。レイルとは友好関係にあるものの、王国の仕事をするクァイスのことは目の敵にしているようだ。

『FFCC』History

『クリスタルベアラー』を含めた『FFCC』シリーズは、全部で6作品が存在する。ここではシリーズを理解するために、世界観や設定について紐解いていこう。

CHECK 1 シリーズ作品のあらすじ

時代や設定を変えながら、クリスタルにまつわるさまざまな物語が描かれてきた『FFCC』シリーズ。『クリスタルベアラー』は、シリーズで最も新しい時代が舞台となる。では、それ以前にはどんな世界が存在したのか？　各作品のあらすじと、主要キャラクターを紹介しよう。



◀『クリスタルベアラー』より前の作品のジャンルは、パーティを組んで冒険するA・RPGが中心だった。

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル　GC

発売日 2003年8月8日　**価格** ￥7,140（税込）

「ミルラのしずく」を求めて主人公達は旅立つ

人体に害をなす瘴気に包まれた世界で、人々は浄化の力を持つクリスタルの近くに村を作り生活していた。だが、クリスタルが力を保つためには、年に1度「ミルラのしずく」でクリスタルを浄化する必要がある。主人公達は村を守るため、ミルラのしずくを集める旅に出発する。



◀クリスタルがなければ、人々は瘴気に身体をむしばまれて命を落とす世界。仲間との協力が冒険のカギになる。

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト　DS

発売日 2007年8月23日　**価格** ￥5,040（税込）

まだクリスタルが恐れられていた頃の物語

この作品の物語は、『FFCC』の1作目から約8000年前、世界が瘴気におおわれる以前のことを描いている。この頃、世界には蒼の「聖なるクリスタル」と紅き「邪悪なクリスタル」が存在した。この2つのクリスタルが、双子の主人公・ユーリィとチェリンカの運命を大きく左右することに……。



こんなところも『クリスタルベアラー』

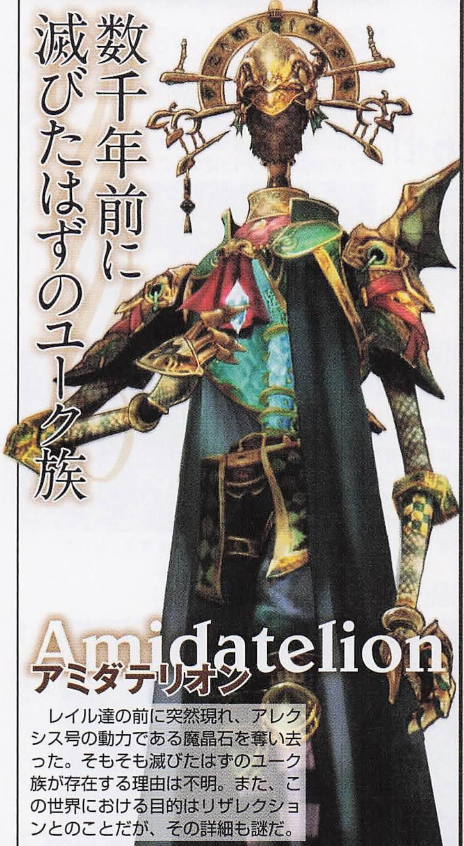


【プロローグ】武と科学技術の力を持つリルティ族が、魔法に秀でたユーク族のクリスタルを破壊し、ユーク族はこの世界から姿を消した。それは、もう数千年も前の話。現在、クリスタルの力はエネルギーとして活用され、リルティ族は王国を築いている。そして、その世界では一般的に魔法とユーク族は忘れ去られている。だが、リルティ族の支配階級や王族は、過去のユーク族に対する行いを記憶。世界のバランスの崩壊に内心怯えている。



◀アミダテリオンが告げる「始まり」とは?

数千年前に滅びたはずのユーク族



Amidatelion
アミダテリオン

レイル達の前に突然現れ、アレクシス号の動力である魔晶石を奪い去った。そもそも滅びたはずのユーク族が存在する理由は不明。また、この世界における目的はリザレクションとのことだが、その詳細も謎だ。



▲高い戦闘能力を持ち、レイルを軽くいなすアミダテリオン。クリスタルベアラーという説も!?



Image Gallery

「雪と静寂に包まれて」

死を迎えた者が、生きた最後の証を刻んでいる地。その永遠の眠りを、雪だけが静かに見守り続けている。

小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

Wiiウェア

発売日 2008年3月25日 **価格** 1,500Wiiポイント

クリスタルの力で少年王が国を復興!

舞台は1作目の『FFCC』の数年後。父王の失踪により、国を失い旅をしていた少年王・レオは、辺境の地でクリスタルから「建築術」の力を授かる。そして、この地で国の復興を目指すのだった。



ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

DS Wii

発売日 2009年1月29日 **価格** ¥5,040(税込)

クリスタルが失われた世界の物語

森での成人の儀を無事に終えた主人公は、証となるクリスタルを受け取りに村へ戻る。すると村の娘が病で倒れ、主人公は薬を求めて村から始めて外へ出るが……。外の世界では、村の娘の病も自身が持つクリスタルも、世界から太古の昔に失われたものだという真実を知る。



◀主人公のクリスタルを見て、驚くラーケイクス。村の外では、クリスタルは完全に過去のものとなっているようだ。

光と闇の姫君と世界征服の塔 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

Wiiウェア

発売日 2009年6月30日 **価格** 1,000Wiiポイント

魔王になって世界征服を目指す!

瘴気が消え、平和を満喫している時代。ある日、巨大なダーククリスタルを乗せた「世界征服の塔」が大空に出現する。それは、魔王の娘・ミラの居城だった。彼女は魔物やフロアの罠を生む「魔生術」を使って世界を征服するべく、全世界の冒険者に宣戦布告!



こんなところも『クリスタルベアラー』



【キャラクターデザイン】レイルはクロコダイルの財布を持ち、ビーチではベルが白い皮製のクラッチバッグを持っている。これらをはじめ、各キャラクターの持ち物は個性的でオシャレである。インタビューでお聞きしたところ、ディレクターの板鼻氏は「私達が持ってもいいな、私達も持ちたいなと思うものを用意しようと考えました。そのため、1人の女性デザイナーに小物のみを専門で担当してもらいました」と語ってくれた。

ACTION

引力を操る能力によって多彩なアクションが実現!

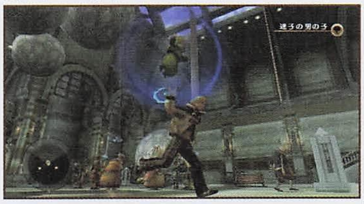
引力を操る能力を使うことで、本作独自の直感的かつ爽快なアクションが繰り出せる。Wiiリモコンの操作は、対象をロックオン→振るという流れが基本だ。

Base 引力の能力を使った基本アクション

引力の能力は、対象をポインティングしてロックオンすることが大前提。ロックオン時は、ロックオンゲージが溜まっていく。これが溜まりきると対象を操ることができ、基本アクションを繰り出せるのだ。

持ち上げる

岩・看板などのオブジェクトや、態勢を崩した魔物は、引き寄せたのち、自動的に頭上に持ち上げることが可能。持ち上げたあとは、それを投げることも、持ち上げたまま移動することもできる。持ち上げたあとに攻撃などの衝撃を受けると、残念がらそれを落としてしまう。



▶迷子の男の子を片手で持ち上げて移動するレイル。保護者のもとに届けてあげるのはもちろん、情け無用で投げることも可能……。

引き寄せられる

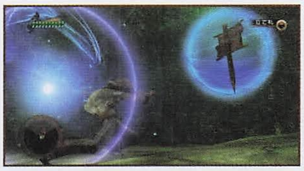
重いもの（大型の魔物も該当）や壁などに固定されたものは、持ち上げられずにレイルが引き寄せられる。移動で使う場合は、ワイヤーアクション的にフィールドを移動できる。



◀ワイヤーアクション的な移動の例。離れた場所へ移動できる。

投げる

対象を持ち上げたあとは、任意の場所をポインティングして、そこに持ち上げたものを投げることができる。このアクションの使用頻度は非常に高く、フィールドや街、戦闘など、ほとんどの場面で使っていくことになる。



◀地面に刺さっている看板も、持ち上げて投げれば立派な武器に。

吹き飛ばす

ロックオンゲージが溜まった状態で、Wiiリモコンを任意の方向へ振ると、対象を吹き飛ばせる。重い魔物に対して重要なダメージ源となるだけでなく、魔物同士をぶつけ合ったり、魔物や住人を転ばせたりと、使用頻度は高い。



◀住人を転ばせたらお金が出現。こんなイタズラもできたりする。

ギミックの起動

扉の開閉やスイッチの切り替えなど、フィールド上の各種ギミックを起動させる際も、引力を操る能力を使う。その一例が、テレビ（下の画面写真を参照）のチャンネル。ロックオンしてからWiiリモコンを上に振ることで、チャンネルが切り替わる仕組みとなっている。



◀チャンネルを切り替えて番組を観賞。番組の種類は複数ある。

Battle 基本アクションとアイデアの組み合わせ!

魔物との戦闘では基本アクションをメインに活用するのだが、それだけではない。魔物の特殊能力を利用して攻撃することや特殊行動を繰り出すことも可能だ。アクションの腕とアイデアがカギになる！

基本 投げるの使用

魔物にダメージを与える基本的な方法は、岩や立て札といったものを投げつけたり、魔物を投げて床や壁などに叩きつけたりすること。魔物のHPをゼロにすると、アイテム（ギル、素材、体力回復など）が出現することもある。



◀周囲のものを口に投げ入れたところ、口から大量のお金が出現!

基本 特殊行動の使用

移動しながらWiiリモコンを振ると、ローリングというアクションを繰り出せる。素早く回転して移動するため、魔物の攻撃を回避する際に役立つだろう。また、魔物に向かって使えば、態勢を崩せるようだ。ローリング以外では受け身という特殊行動もあり、これは、攻撃を受けて吹き飛ばされたときにワンボタンで使用できる。



▲受け身をとれば次の行動に素早く移れる。

応用 魔物の特殊能力を利用して攻撃!

特殊能力を持つ魔物の能力は、利用できるケースがある。持ち上げて炎を吐かせたり、吹き飛ばして転がすことでビリヤードの玉のように壁に反射させ、周囲の魔物を複数巻き込んだりと、その効果はさまざまだ。



◀花の魔物を持ち上げると、ドリルのような攻撃に!!



▲サボテンダーはトゲをマシンガンのように発射して、周囲の敵にダメージを与える。



▲クレイモアは地面に埋めることができる。他の魔物を誘導すれば、地雷として機能!!

『FFCC』History

CHECK② 4つの種族の特徴

『FFCC』シリーズの世界には、それぞれ特徴の違う4つの種族が存在する。このなかで『クリスタルベアラー』で滅びたことになっているのはユーク族だけ。ユーク族が滅びる以前、彼らはどのように暮らしていたのか、また、それぞれがどんな種族だったのかをここで解説していこう。



◀全種族が、仲良く同じ国で生活している。

クラヴァット

争いを好まない種族

穏やかでお人好しの性格と、平和のためなら我が身を犠牲にしてもいいという強い信念を持つ種族。昔から農耕に従事して生計を立ててきた彼らは、ガマン強くタフで、戦闘でも万能な活躍を見せる。

『クリスタルベアラー』では?

リルティ族の支配下では、使用人や農業・畜産業の担い手として暮らしている。お人好しな性格は昔から特に変わらず、困った人を放っておけない性格は、レイルにも受け継がれているようだ。



リルティ

戦いに秀でた種族

人付き合いがよく、さっぱりとした武人系の種族。ただし、血の気が多い側面があり、ケンカっ早いのが珠にキズ。小さな見た目に反して高い攻撃力を持ち、パーティでは戦士として最前線で戦う。

『クリスタルベアラー』では?

唯一国家として、世界を支配している種族。ただ、支配階級や王族は、ユーク族を滅ぼし、世界のバランスを崩した罪に内心は怯えている。だが、それ以外の人々は、そもそも存在自体を知らないことも。



こんなところも『クリスタルベアラー』



【装備品】本作はこれまでの『FFCC』シリーズとは異なり、レベルアップでキャラクターが成長するわけではない。異端の力を持つクリスタルベアラーのレイルを強化するために、プレイヤーは装備品をカスタマイズしていくことになりそうだ。カスタマイズ自体はシリーズでもおなじみのシステムだが、本作における装備品のカスタマイズ方法は、まだ判明していない。素材集めや、合成といったやり込み要素につながることが予想される。



Image Gallery
「木々がもゆる渓谷」
色とりどりの紅葉と、風雨によって削られた岩肌が美しい渓谷。奥には、冬の気配を漂わせる山々が見える。

上級 魔物同士の関係を活用!!

魔物達は、それぞれが意志を持って行動している。魔物のなかには種族を越えて友好関係を築いているものや、違う種族に振り回されるものも……。その関係性をうまく使って戦うのが有効なのはもちろん、それぞれの関係性を観察するだけでも非常におもしろい。



◀虫系の魔物が蜜に群がっている。花系を倒すと大変な目に!?




◀キラーハウンドは骨が大好きなため、スケルトンの頭に大喜び。




◀足をバタつかせて埋もれる仲間を助けようとするゴブリン達。

Enjoy 思うがままに行動してリアクションを満喫!!

街中でも引力は使用可能。手助けをしたり、イタズラをしたりして、リアクションを堪能!

住人にイタズラ?

住人達を持ち上げて投げるなんてヒドイことも本作ではできてしまう。ただし、やりすぎると兵士や住人に怒られてしまうことも……。



▲住人を投げることに、最初は罪悪感を覚える。だが、彼らのコミカルな反応がいずれクセになる!

アイテムやお金を奪う!?

住人が読んでいる新聞を強奪することも、投げたり転ばせたりしてお金を落とさせてゲットすることも可能。こんな悪事も楽しめる!



◀住人が読んでいる新聞を奪うレイル。本作では英雄気分だけでなく、悪役気分も楽しめるのだ。


▶恐れられているはずのレイルに、女性の追っかけが登場!?

レイルが女性にモテモテ!?

イタズラや強奪といった悪いことだけではなく、壊れた時計を直すなど、人々のお手伝いをすることも可能。人助けをすれば住人達の反応が友好的なものに変わっていくので、モテモテになるのも夢じゃない?

セルキー

自由を愛する種族

何よりも自由を愛し、自分たちらしく生きることを最も大事にする。彼らは素早い動きを生かして、シーフや盗賊として活躍。また身体能力も高く、二段ジャンプなどの特技も持ち合わせていた。



『クリスタルベアラー』では?

リルティ族による支配を受け入れず、王国とは関係ない手段で生計を立てている。しかし、その方法の多くは犯罪ないし犯罪まがいのもの。そのため、支配者であるリルティ族からは危険な存在と警戒されている。

ユーク

魔法に長けた種族

ほかの種族とはあまり交流せず、自分達の里で魔法の研究に精を出している。ただし堅物ではなく、ユニークな人物も少なくない。研究の成果か、魔力がとても高く、魔法を使わせるとピカイチの実力。



『クリスタルベアラー』では?

リルティ族との壮絶な戦いに敗れ、現在は世界から姿を消している。となると、種族で唯一(?)となったアミダテリオンの目的は、リルティ族への復讐か?それとも仲間達の復活か?

番外編 シリーズを通じてモーグリが活躍!!

シリーズで忘れてはならない存在が、さまざまなサポートをしてくれるモーグリ達だ。なかでもスティルツキンは、全作品に登場するレギュラー。本作にも登場する!?



こんなところも『クリスタルベアラー』



【エンブレム】レイルが着ているジャケットの背中に描かれたエンブレムは、クラヴァットの紋章がモチーフになっている。公式には発表されていないが、本作には数々のキャラクターカスタマイズ要素が入っていることが判明している。装備品のみならず、このエンブレムも自由にカスタマイズできるのかもしれない。どのような効果につながるのか、もしくは自分好みのレイルにカスタマイズするためのオシャレ要素なのか、情報公開が待ち遠しい。

PLAYABLE EVENT

プレイヤーが介入できるアクション満載の独自イベント

イベントシーン中にレイルを操作できるプレイアブルイベントは、アクションでクリアを目指すという本作独自の要素。その内容をプレイレポートとともに紹介！

アレクシス号危機一髪

アミダテリオンの襲撃により、魔晶機関のエネルギーを奪われたアレクシス号。レイルは飛行不能のなか舵をとる。高速で突き進むアレクシス号を操縦して着陸させるのが目的だ。



▲ベルが見守るなか、引力を操る能力で船を制御することに成功したレイル。しかし向かう先には、両側に断崖絶壁が迫る。レイルは無事に船を着陸させられるのか？





◀▲ヌンチャクのコントロールスティックを使って、左右にうまく舵をとることが要求されるプレイアブルイベント。渓谷は狭いうえに視界も悪く、少しの操作ミスで崖に当たることもしばしば。急カーブは、事前に舵をとらないと曲がりきれない。

こんな2人がプレイしました!!

長雨連▶まったりじっくり派
無類の寄り道大好きっ子。油断すると、永遠にミニゲームや戦闘を繰り返しています。

心具港▶ガンガンいく派
とにかくストーリー重視でガンガン進む！そのため戦闘や宝箱を適当にすることも。

PLAY REPORT 船の擦れる音が無常にも響き続けた……

イベントシーンをリラックスして見ていたら、突然このプレイアブルイベントが始まってビックリ。むむ、気が抜けない。舵をとったはいいものの、元々乗り物を操縦するゲーム（RCGとか）が非常に苦手なので、船が崖で擦れてしまい、ガリガリ音が部屋中に響いて、かなり恥ずかしかったです。なんとかうまく操縦しようとするんですが、一度崖に当たると焦っちゃって全然ダメでした。それでも着陸できてストーリーが進んだので、アレクシス号は王都の最先端技術で作られていたのかも。なんて。（心具港）

左右にそびえる崖をよけながら、アレクシス号を目的地まで移動させます。でも、別にガリガリと船体を崖で擦っても、ゲームオーバーにはなりません。ただし、タイムアタック形式のイベントなので、障害物に当たらないほうが当然いいタイムが出ます。この障害物に当たらないというのがとても難題。地形が結構入り組んでいるので、細かくコントロールスティックを動かさないとすぐにぶつかってしまいます。うまく操縦するコツは、自分のイメージよりも早く舵を切ること。早め、早めが大事なのです。（長雨）

バハムート・ストライク

アミダテリオンを追い詰めたレイルとファイス。しかし、彼らの眼前には『FF』シリーズでおなじみの竜王・バハムートが……。強大な敵にクリスタルベアラーとファイスが挑む！





◀▲画面に収まりきらないほどの巨体から繰り出される攻撃はどれも強烈。そのうえ、周囲の岩を当ててても、いっこうにひるむ様子はない。地面に刺さっている剣をバハムートにぶつけることで、ようやくまともなダメージを与えられる。しかし、キラキラしたものが大好きだというゴブリンが、剣を奪っていってしまうことも。

PLAY REPORT キラキラ好きのゴブリンさん、邪魔しないで！

ゴブリンは剣を取ると、懐に隠して逃げ出すんです。あとを追いかけても、群れに混じるとどれが剣を持っているのかがわらなくなってしまうので大変でした。自身が剣を持っていても油断大敵。バハムートに狙いを定めているときでも、容赦なくゴブリンはやってきます。奪われたときの悔しさといったら！（心具港）

デモンズウォール

謎の古代遺跡で遭遇することになるボスがデモンズウォールだ。中央の扉を守るように壁と一体化した左右の魔物がレイルを追い詰める。扉に存在する矢印が意味するものは……？





▲▶禍々しいパーツで構成された魔物がレイルに迫り来る！　応戦しようとするレイルだが、武器になりそうなものはどこにもない。中央に光る矢印も引力で操ることはできず、壁は無常にも近づく。やみくもに戦っていても到底勝ち目がないこの敵に、レイルはどう立ち向かうのか。武器になりそうなものを奪うことができれば……。

PLAY REPORT 悪魔の壁はとにかく極めて強敵だった……

両サイドに悪魔が付属した壁です。対峙したとき、最初は成す術なく別のエリアに押しやられてしまいました。中央の扉を開けても何もできないので、「倒せるのか？」と思っていたら、どうやら、デモンズウォールのパーツを奪うことができるらしいのです。今度挑戦するときは、試してみないと!!（長雨）

『FFCC』History

CHECK 3 クリスタルとは？

『FFCC』シリーズにおいて、物語のカギとなるクリスタル。シリーズのなかで最古のクリスタルに位置するのが、『リング・オブ・フェイト』に登場する蒼の「聖なるクリスタル」と紅き「邪悪なクリスタル」だ。後者の紅き「邪悪なクリスタル」には、人の手が加わっており、紅くなったのはその拒絶反応から。そしてこのクリスタルは、世界に恐ろしくも悲しい事件を生み出す。そのためか、のちの世界では、クリスタルを加工することが禁忌とされていた。しかし『クリスタルベアラー』の世界では、リルティ族がその禁を犯し、ユーク族の破壊されたクリスタルを加工して魔晶機関として利用している。これにより、クリスタルは再び紅く邪悪なものになってしまうのか？　加工されたクリスタル＝魔晶石が、『クリスタルベアラー』でも物語の1つのカギになるのは間違いなさそうだ。

クリスタルクロニクル
瘴気から人々を守るもの



瘴気におおわれた世界では、クリスタルの周りが唯一の生活圏。そのため、クリスタルが力を失うと、人々は生きていけない。

小さな王様と約束の国
建築術のもととなる力



主人公のレオは、広場に鎮座する巨大なクリスタルの力を使って、思い出の建物を現実のものにする建築術を使用することができる。

光と闇の姫君と世界征服の塔
魔王を封印しているもの



主人公のミラの父である魔王が、塔の頂上にあるダーククリスタルに封印。塔の力の源のため、攻撃されると塔が壊れてしまう。

リング・オブ・フェイト
魔法の源となるもの



この世界のクリスタルは魔法の源であり、力を持つ者しか使うことができない。なお、自らの運命を変える力も持っているという。

エコーズ・オブ・タイム
失われた過去のもの



クリスタルを消費する動力源の開発により、クリスタルが枯渇した世界。しかし、主人公の村のそばにはなぜか巨大なクリスタルが。

クリスタルベアラー
種族と対応する力の源



4つの種族に対応するクリスタルがあり、それが壊された種族は存在できない。現在はユーク族のクリスタルが失われている。

こんなところも『クリスタルベアラー』



【AWARD】これまでに発表されている画面写真や動画のなかに「AWARD」なる表示が出ているものがある。「レイルを能動的に操作することで、さまざまな現象を楽しもう」という本作のコンセプトを表すシステムだとすると、レイルのアクションに対して、対象が何らかのリアクションをとっている際に表記されているように思えるのも合点がいく。こうした発見の連続が『クリスタルベアラー』の大きな魅力になっているのだろう。



◀颯爽と銃を構え、魔物の大群へ応戦する!!

スカイダイヴ

アレクシス号の護衛任務中に、突然現れた魔物の大群。同行しているファイスの言うことも聞かず、レイルは銃を片手に大空へと出撃する。このプレイアブルイベントは、Wiiリモコンで敵をポインティングして撃ち落としていく爽快なSTG。

PLAY REPORT 巨大ボスを狙え！

空中を落下しながらのSTGはスリリングで、もう大興奮！　敵を撃っていくと、たまにフッと巨大な魔物が画面を横切るんです。よく見ると身体が他の魔物より大きくて、このプレイアブルイベントのボス的な存在なのかもしれません。倒さなくてもお話は進みますが、やっぱりあの巨大な魔物を倒したい！　そう思って3回トライしたんですが、まったく倒せる気がしませんでした。　（心具港）



Image Gallery

「砂の海に浮かぶ竜」

生きなるものの進入を拒む不毛の地。砂埃が舞うなか、冒険者は竜を目撃する。否、竜ではない。それは竜のごとき建物。

逃避行

レイルはひょんなことから、衛兵に追われるベルを助けることになる。追ってくる騎兵を引力を使って振り払い、郊外を目指す2人。すべての騎兵を振り切り、逃避行は成功となるか？



▲アレクシス号で出会ったベルと、王都で再会するレイル。お人好し（？）のレイルは衛兵に追われるベルを助けるが、引力を使ったことでレイルまで追われるはめに。





▲▶チョコボの荷車を盗んで1人だけ逃げようとするベルだったが、レイルも乗りかかった船だと同行する。2人を追いかけてくる騎兵を引力を使って振り払うレイル。騎兵に追いつかれてしまうと接近戦へ突入し、Wiiリモコンを振って追手を撃退する、手に汗握る展開となる。

PLAY REPORT プレイアブルイベントは2人でも楽しめます！

レイルを置いて1人で逃げようとしたベルに、レイルはやれやれみたいな感じで言葉をかけるんですが、それがもう胸キュンキュンで（笑）。2人のやり取りはこのあとも出てくるんですが、もうどれもレイルの言い回しがカッコよくてたまらんです♥　それはさておき、このプレイアブルイベントでは、何度かスコアアタックに挑戦してみました。どうやら、順調に敵を倒していくと、さらに多くのスコアポイントを持った強敵が出現する仕組みになっているようです。途中から出てくる敵は、重量感のある乗物に乗っていて、吹き飛ばすのにも時間がかかり一苦労。追いつくスピードも早くて苦戦していると、あっさりチョコボ兵に捕まってしまいます。1人では何度もリトライしてしまったのですが、2人で分担してプレイしたらとってもスムーズでした。ハイスコアを狙うのであれば、邪道かもしれないけど2人プレイで！　（心具港）

本作のストーリーを進める際は、シングルプレイが基本になります。でもWiiリモコンをもう1つ接続することで、メインプレイヤーの旅を手伝ったり邪魔したりできるのです！　プレイアブルイベントも、そんな介入できるシーンの1つ。例えばこの逃避行なら、迫り来る騎兵達を2人で撃退することが可能になります。左右どちらの敵を倒すか、柱はどちらが壊すかなど、それぞれの役割を事前に決めておくと、効率よく騎兵を撃退していけます。すると、ハイスコアを出すのもグッと楽に！　ただし、そのぶんものすごく強い敵が追手に加わるらしいのですが、2人のチームワークさえあれば倒せるはずです。たぶん……。ちなみに2人プレイでは、プレイアブルイベント以外でも街中や戦闘などで協力・妨害を楽しむことが可能。どうしても倒せない魔物がいるときや、ハイスコアを目指したいときに利用できそうです。　（長雨）

『FFCC』History

CHECK 4 シリーズに存在する王国

『クリスタルベアラー』にはリルティ族の王国が登場するが、シリーズ全体を見渡すと、他種族の王国の存在も確認できる。そこでここでは、シリーズに登場する王国をピックアップし、王族のキャラクターとあわせて紹介する。

リング・オブ・フェイト

レベナ・テ・ラ

セルキー族の王国

セルキー族のコルカが、王として支配している。娘のテテオは、生まれつきクリスタルを操る力を持っているとか。



光と闇の姫君と世界征服の塔

世界征服の塔

魔王も王様だけど……

「王」ではあるが、魔王と娘のミラは国を持たない。なお、世界征服の塔に乗って世界を侵略するミラには、大きな秘密が隠されているらしい。



クリスタルクロニクル

アルフィタリア城

リルティ族の王国の始祖？

リルティ族の王であるハーデンベルグが統治。ここの王女・フィオナは、リルティ族とクラヴァット族のハーフで、冒険者としても活躍した。



小さな王様と約束の国

バターラグ王国

国を復興させる少年王

クラヴァットの少年王であるレオが復興させる王国。建築術で民家や魔法学校などを建てて、好きなように街並みを作ることができた。



クリスタルベアラー

リルティ族の王国

最先端の技術を持つ国家

リルティ族の技術に支えられ、目覚ましい発展をとげる王国。現在は国王が病のため、王女のアルテアが王としての役目を代行している。



こんなところも『クリスタルベアラー』



【チョコボ掘り】チョコボに乗ると行えるちょっとした要素。地面のキラキラした場所を掘ってもらうことができる。その場所からは、少額のギルやギザールの野菜が出てくることも。チョコボの大好物であるギザールの野菜が出現すれば、チョコボのダッシュできる時間が延長され、フィールドを効率よく移動することができる。ちなみにチョコボは、人から借りるほか、野良を捕まえたり、人が乗っているのを奪ったりして確保する。

INTERVIEW

開発陣のキーマンが語る『クリスタルベアラー』の魅力

今までに判明している情報と、プレイ取材で気になったことをピックアップして、開発者にインタビューを敢行。本作の魅力や新事実が数多く明らかになった！

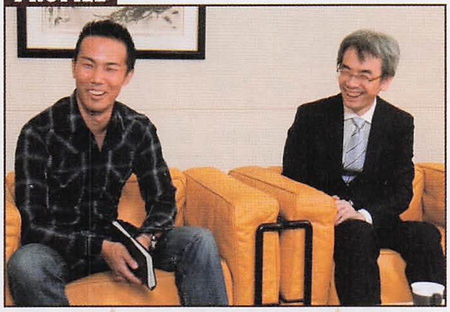




◀河津氏いわく「ヒーローはヒーローらしく」。このコンセプトでレイルは描かれている。

『クリスタルベアラー』では悩みがちではない主人公を描きたかった（河津）

PROFILE



ディレクター・キャラクターデザイン
板鼻 利幸氏
『FFCC』シリーズ（一部のシリーズ作品を除く）のキャラクターデザインを担当。今作ではディレクターも務める。

プロデューサー・シナリオ
河津 秋敏氏
『サガ』シリーズ、『FFCC』シリーズの生みの親。今作ではシナリオ原案のほか、さまざまなパートにかかわる。

本作で描きたかった主人公とは？

——『クリスタルベアラー』は『FFCC』シリーズで初めて、シングルプレイをコンセプトに制作された作品だと思われます。プレイヤーが操作できる主人公のレイルについて、作り上げられた過程をお聞かせください。

板鼻氏（以下、板鼻。敬称略）：河津からのオーダーを受けて、それであれば私自身も憧れるようなカッコイイ人物を主人公に描きたかったというのがありました。セリフに関しても、私自身ではとても言えないようなことを、さらっと言ってのけるような主人公像ですね。

河津氏（以下、河津。敬称略）：私はアメリカンヒーロー的な要素を持たせたいと考えていました。最初から男としてある程度完成されていて、持てる力を存分に使えるヒーローを、プレイヤーの方に演じてもらいたいと。レイルはハッキリした性格で、もうそこは板鼻と何度も話し合いました。内側に何かを持っているようなキャラクターにはしたくないというのは一貫していましたね。言いかえれば、『クリスタルベアラー』では悩みがちではない主人公を描きたかった。ヒーローはヒーローらしくというのが、ストーリーのテーマになっています。

——レイルは、人々から恐れられているようですが？

河津：他人がどう思おうとも、レイル自身はそんなことは気にしません。自分がクリスタルベアラーであろうと、自分は自分でしかない。だから自分が持つ異端の力を肯定して、前向きに力を使うんです。喜びを感じるほどに、しかも思いきりよく。そんなスタンスなので、プレイする方にも、能力を目いっぱい使って楽しんでもらいたい。これが、ゲーム部分のテーマとなります。

——なぜ、彼の能力に引力を選ばれたのでしょうか？

板鼻：プレイヤーはどういうことができたら、遊びとして楽しめるのか？　そう考えたのが今回の能力の始まりです。考え続けるうちに、自由にいろいろなものに触ることができて、さらにアクションが満載だと楽しいのでは……とみんなでアクションの仕様を詰めていった先でマッチしたのが引力です。

——引力以外に候補はありましたか？

河津：『FF』シリーズにはさまざまな魔法が存在します。戦闘寄りのものが多くて、破壊的なことに向いている魔法はたくさんあるのですが、プレイヤーが世界にいろいろと働きかけるようなものが実はなかったんです。そんなわけで、引力のことは最初、イメージがなんとなく近そうだという理由で「グラビデ」と呼んでいました（笑）。

板鼻：引力に決まったあとは、その力で触れられる範囲を考えるのが大変でした。触れてみたくなるものには触れられるけど、全部ではダメ。自然に触れたくなるものはどれか……そんな感覚的な部分を突き詰めていった感じです。

本作におけるユーク族の定義について

——アミダテリオンの声が女性なのが意外でした！

河津：私もびっくりしたんです（笑）。最初の段階で、一緒にシナリオを担当しているプランナーから出てきたシナリオではアミダテリオンが男でした。それ以降、私は男だと決めつけて、さまざまな部分を制作していました。そんななか、先程のプランナーからあがってきた最終稿手前のシナリオを読むと、あれ？　これはどうみても女性だぞ、というセリフや展開になっていて……（笑）。ちなみに、アミダテリオンの声優さんは、板鼻のご指名です。

板鼻：アミダテリオンを演じているのは田中敦子さんです。声を聞くと……やっぱりすごいです！　アミダテリオンはこんなキャラクターなんだ、という色をつけてくれたのは田中敦子さんです。

——アミダテリオンに触れようとすると、すり抜けたりするようですが、これは彼女が持っている能力でしょうか？

河津：空間や時空を操る能力です。

——ということは、実体がないということではない？

板鼻：設定の話になるんですが、ユーク族に関しては、『FFCC』1作目のときに精霊的といいますか、男性でも女性でもない何かが、人間の形をマネしているという設定にしようと考えていました。女性のユーク族には衣装の胸のあたりに突起物がありますが、実際は中が空洞です。女性だったらこんなフォルムだろうと、ユーク族が勝手に想像した結果、衣装の胸のあたりに突起物を付けたりと。なので性別も実体もないんじゃないかと。

——今作でユーク族の定義は固まりましたか？

河津：基本的には1作目の『FFCC』のときと変わっていません。さらにいえば、特に判明もしていない感じです。元々、現世の生物かどうかも怪しい存在ですので。ユーク族はそんな位置づけでして、今作でもそのあたりは非常に謎な印象になっていると思います。

——話は少し変わりまして、今作のキャラクターについて。各キャラクターはそれぞれが自身の目的のために行動しています。彼らが目的を1つにして、協力し合うということはあるのでしょうか？

板鼻：今作のキャラクターは、利害が一致しているから一緒にいることはあるけど、基本的にはそれぞれが自身の欲求のもとに行動しています。

河津：これはシステムとも関係していて、パーティ制にしたくなかったという点とリンクしています。レイルも含め、各キャラクターが自身の考えで行動するということを踏まえつつ、全体のストーリーを構築していきました。

世界を作るうえでのコンセプト

——装備を変えるゲーム性ではないにもかかわらず、暑い地域ではちゃんと服を脱ぐところに驚きました。

板鼻：服装がいろいろあるのは、バリエーション豊かなロケーションを用意したいというところに関係しています。そうなってくると、同じ服装で雪山や海に行くのはさすがにおかしいということになるわけで、服装に種類を用意することにしました。

——プレイしてみると季節や風景が、ある境目でガラリと変わって、各地が観光名所のような印象を受けました。

河津：ちょっと角を曲がると、ベネチアのようなエリアに

注目 今作における「瘴気」についても聞いてみました！

今までの『FFCC』シリーズでは、世界をおおう淀んだ空気として「瘴気」が登場する。瘴気に包まれた世界には魔物が生息し、人々はクリスタルなくして生きることすらできなかった。しかし、今作の瘴気は前作までとは違い、レイル達の世界に魔物を送り込む「瘴気ストリーム」という形で登場する。板鼻氏によると「フィールドに突然現れて魔物を出現させ、時間がたつとこれまた魔物と一緒に突然去っていくという現象が、レイル達の世界各地で起こり始めている」とのこと。一方、河津氏は「異世界が口を開けているというイメージで表現されたもので、前作までのものと完全に一緒かといわれれば別のもの」と語る。ユーク族のクリスタルがなくなったことと関係はあるのでしょうか？　と聞いたところ、両氏は口をそろえて「あります」と答えてくれた。



▲各地に現れる障気ストリームから出現した魔物達を一掃したのちに、引力の能力を瘴気ストリームに使用すると、これを閉じることができる。そのエリアにおいて初めて閉じた際は、ご褒美がもらえるようだ。何をもらえるのかが気になるところ。

こんなところも『クリスタルベアラー』



【クリスタルベアラー】公式サイトにあるトレイラーでは、炎を操る人物が一瞬だけ映し出される。『FF』シリーズの魔法でいう、ファイアを使うクリスタルベアラーだろうか？　ちなみに河津氏いわく「クリスタルベアラーに先天的な者はいません」とのこと。次いで板鼻氏に聞いてみると「クリスタル化した身体の一部がクリスタルベアラーの証です。レイルの場合は頬で、人によってクリスタル化の部位が違います」と語っていただけた。

なっているとか、そんな作りを目指しました。
板鼻：ロケーションの多彩さはテーマパークのように表現しようとした結果です。実は開発当初、プランナー陣は、あの有名なテーマパークにロケーション構成の研究で行ったりもしたんですよ。

イタズラすらも楽しめるゲーム性とは?

――プレイした印象ですが、非常にノリがいい作品のように感じました。その点はどうお考えですか？
板鼻：『クリスタルベアラー』独自のノリを遊びの中でプレイヤーにしっかり伝えることは、開発当初から頭の中にありました。街の住人を投げるというのは、初めてプレイするとき、どうしても違和感がありますよね。でも、このゲームではそういうことをやっても大丈夫。そうそう変なことにはならないし、むしろおもしろいことが生まれる。そんなところをプレイヤーの方に伝えたかったんです。だから、HPがゼロになったときも「リトライ」という固い言葉は表示されません。「もう1回！」という、ライトな感じの表示が出ます。
河津：大抵のゲームの場合、住人にイタズラすると、よくないことが起きるじゃないですか。でもそうではなくて、今作ではイタズラ的なことも、存分に楽しんでもらえればと考えています。
――そういったコミカルな部分はどうやって制作を？
河津：ネタを1個1個積み重ねていったというのが、適切な表現です。例えばゴブリンの場合、吹き飛んで地面に埋まってもいいんじゃないかと思って、少し制作してみる。すると、その姿がとてもおもしろい。だったら作り込んでいこう……そんな流れで制作していきました。サボテンダーも同様で、レイルが持ち上げたとき、サボテンダーの針が飛んでいったらおもしろいよね！　とか話し合いながら、1つ1つのアイデアを開発スタッフで出し合って、こうなるともっと楽しいよね！　といった感じでいろいろ肉づけしていきました。そんなこんなで、ゲームのベースができ上がってみたら、なんだかコミカルな感じが満載になっちゃったわけです（笑）。
板鼻：そんな感じのノリが盛りだくさんなので、いろいろなところを自由に遊んでもらいたいですね。戦闘を楽しんだり、ストーリーを進めたりする以外にも、お楽しみ要素が満載です。今日はフィールドで住人達とコミュニケーションをして、明日は戦闘で魔物をいじめて素材を集めよう……そんなふうに、自分で遊び方を選べると思います。ちなみに、音楽に関しても、いろいろこだわっていますよ。
河津：SEも含めて今作の音楽は、今までの『FFCC』シリーズや『FF』シリーズとはひと味もふた味も違うように作ったので、ぜひ楽しみにしていてください。
――それでは最後に、『クリスタルベアラー』を楽しみにしているユーザーのみなさんにメッセージをお願いします。
板鼻：遊び方を選べるというところが、今作におけるゲームの楽しみ方なので、この世界を遊び尽くしてほしいです。
河津：今までの『FFCC』シリーズや『FF』シリーズとは違う、新しい作品となっています。最後のクオリティアップを図っているので、あと少しだけお待ちください。

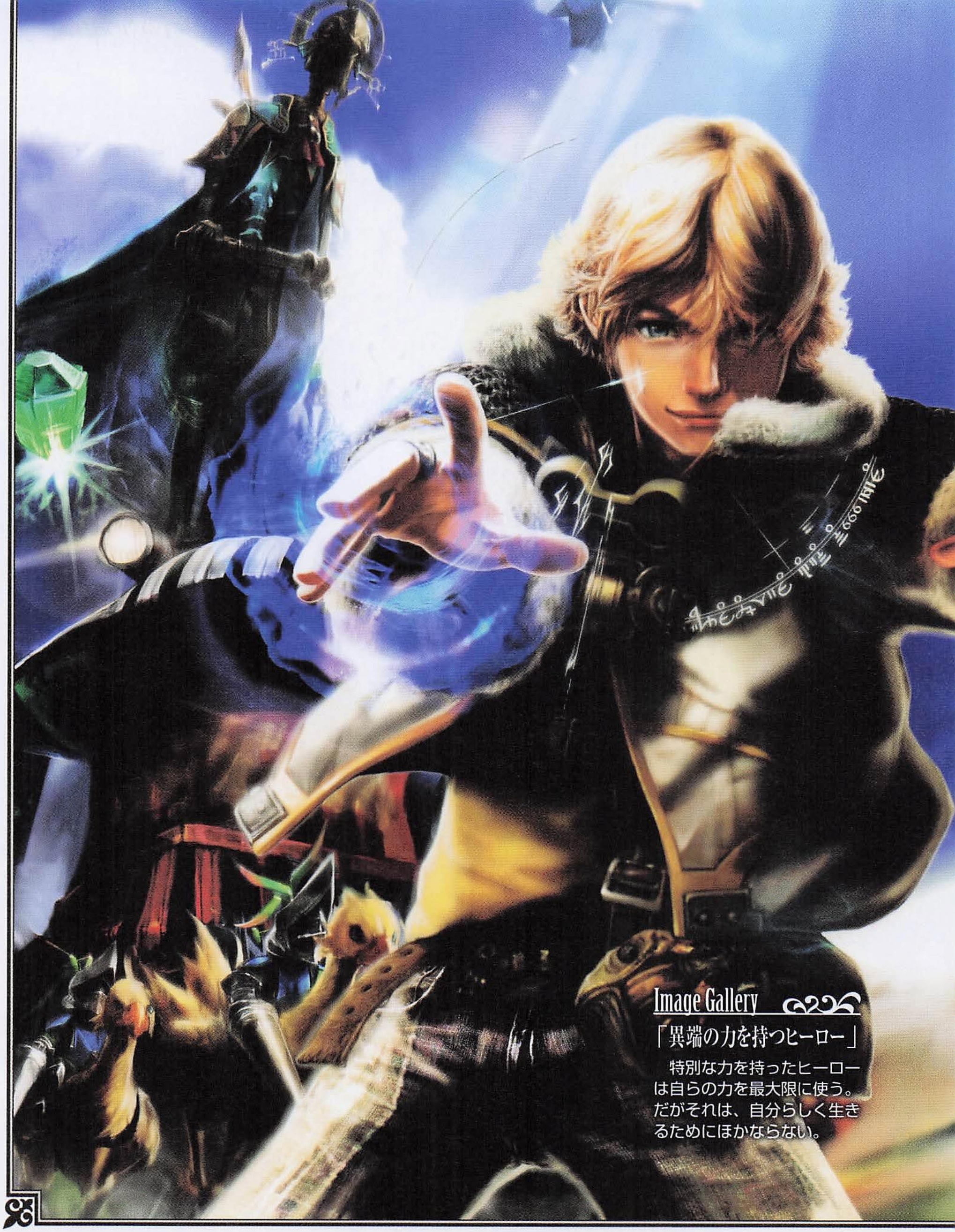


Image Gallery
「異端の力を持つヒーロー」
特別な力を持ったヒーローは自らの力を最大限に使う。だがそれは、自分らしく生きるためにほかならない。



◀のんびりとした丘を越えれば、一面が桜の風景といったロケーションの演出も今作の魅力。



ロケーションの多彩さはテーマパークのように表現しようとした結果です（板鼻）

Writer's Voice（オマケ）

心具港：初のスクエニさん訪問はドキドキでした！
長雨：私は『FFCC』シリーズを担当することが多かったから、何度か行ってるかな。でも、発売前のソフトをプレイさせてもらったり、インタビューできたりするのは、すごく貴重で毎回楽しみ。ありがたいことです。
心具港：うんうん。プレイしたり調べたりするたびに、どんどん『クリスタルベアラー』が好きになっていって、今じゃ公式サイトの映像を見るだけで感動しちゃう。
長雨：『クリスタルベアラー』は、いろいろな意味で予想を超えていたよね。すごいインパクトだった。
心具港：河津さんと板鼻さんへのインタビューも和気あいあいで、全員で笑う場面もあって素敵だったなぁ。
長雨：え、言っていいの!?　ってお話もあって（笑）。
心具港：楽しかったけど、仕事は大変だった。
長雨：12ページあっても要素が多すぎて入りきらないなんて、途方に暮れちゃうよね。よく終わったね……。
心具港：24時間以上、隣の席で作業しましたね……。
長雨：……本当に、お疲れ様でした！

こんなところも『クリスタルベアラー』



【リルティ族の野菜説？】「私にとってリルティ族は、野菜のイメージが当てはまる存在です（笑）」と、衝撃的な発言をされた板鼻氏。今作において大小さまざまな姿で表現されるリルティ族は、制作された際、野菜がインスピレーションのもとになったようだ。続けて板鼻氏は「衛兵のことは“だいこん兵”と呼んでいます。ジュグランは“スイカ”と“ゴーヤ”のミックスでしょうか。身体が大きくて、色もなんとなく似ているので」と語られた。



これがWiiのファイナルファンタジー。

■ Wiiリモコン×ヌンチャクで、感覚的に楽しめる。

オープンフィールドで繰り広げられるバトル、コミュニケーション、多彩なアクションの全てを、
主人公が持つ"引力を操る力"を駆使してプレイ！

■ 存在するもの全てがアトラクション。

魔物や人や物さえも、プレイヤーのアクションに対し、驚きや緊張、時には笑えるリアクションを返してくる。
世界に触れれば触るほど、新たな発見が待っています。

■ 誰でもヒロイックなアクションを堪能できる！

イベントはただ見るだけではなく、数々のシーンでプレイすることに。まるで主人公になりきったかの如く、
臨場感あふれるストーリー展開を楽しめます！

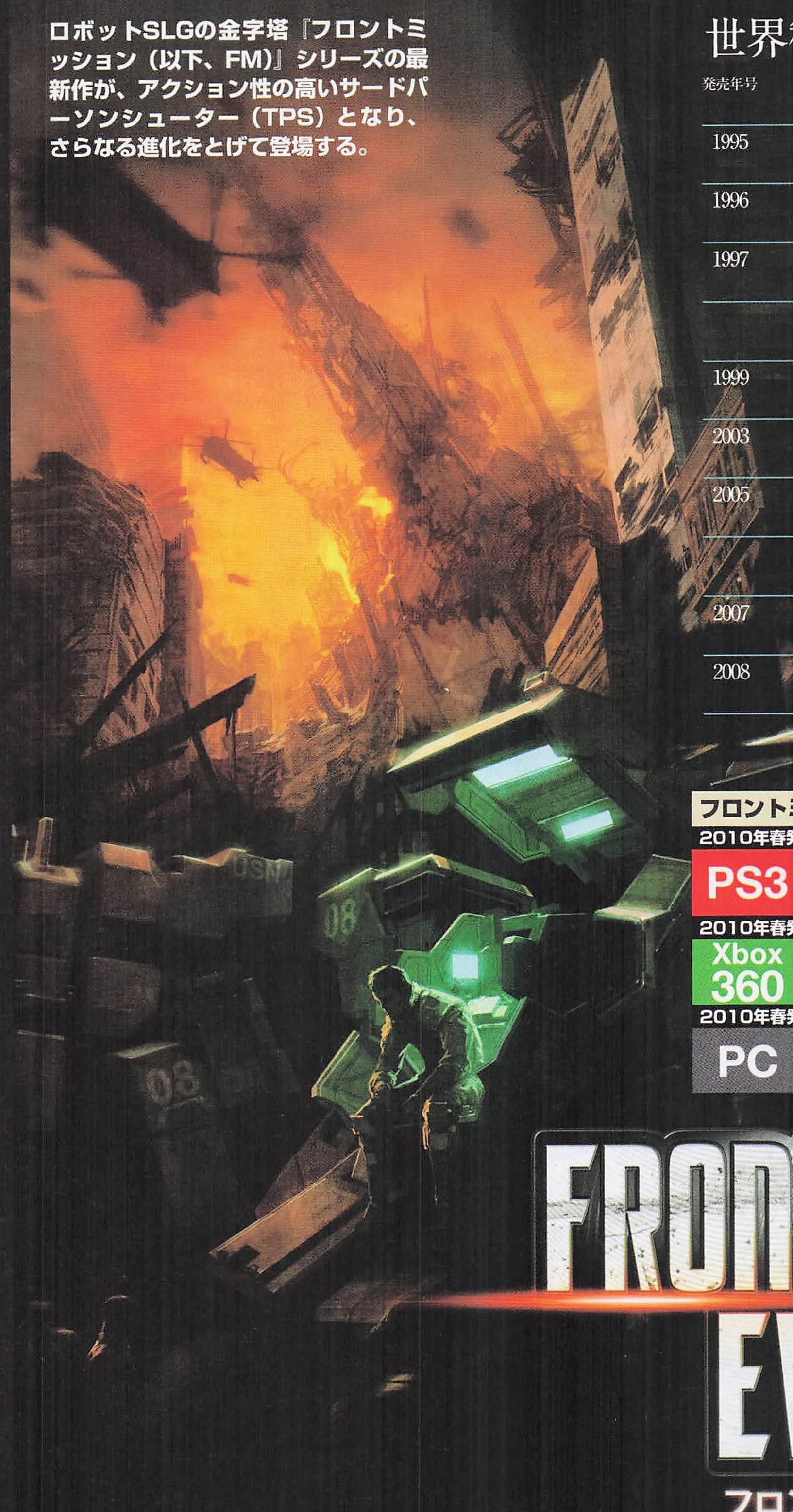

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
THE CRYSTAL BEARERS
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
クリスタルベアラー
デモンズウォール
2009.11.12
希望小売価格：6,990円（税込7,340円）
ジャンル：アトラクション・アドベンチャー　対応機種：Wii®
http://www.crystalbearers.jp/
CERO B 12才以上対象
SQUARE ENIX®
http://www.square-enix.com/jp/
スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター　0570-003-399（PHSからご利用の場合　046-203-1100）　受付時間：月～金 11:00～19:00（土・日・祝日および弊社指定休日を除く）
※通話料金はお客様のご負担になります。
※ゲームの攻略方法やデータのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問合せの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
ホームページ http://www.square-enix.com/jp/


【発展した／進化した】


EVOLVED
©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
SQUARE ENIX

2171年、人類の欲望（たたかい）は

ロボットSLGの金字塔『フロントミッション（以下、FM）』シリーズの最新作が、アクション性の高いサードパーソンシューター（TPS）となり、さらなる進化をとげて登場する。



世界観を共有する歴代のタイトル

発売年号	略称	ナンバリングタイトル（派生タイトル） PLATFORM／ジャンル
1995	FM	フロントミッション スーパーファミコン／S·RPG
1996		（フロントミッションシリーズ ガンハザード） スーパーファミコン／A·RPG
1997	2nd	フロントミッション セカンド プレイステーション／S·RPG
	Alt	（フロントミッション オルタナティブ） プレイステーション／SLG
1999	3rd	フロントミッション サード プレイステーション／S·RPG
2003	4th	フロントミッション フォース プレイステーション2／S·RPG
2005	5th	フロントミッション 5 Scars of the War プレイステーション2／S·RPG
	FMO	（フロントミッション オンライン） プレイステーション2, Windows／TPS
2007	1st	フロントミッション ザ・ファースト ニンテンドーDS／S·RPG
2008	2089	（フロントミッション 2089 Border of Madness） ニンテンドーDS／S·RPG

▲1995年、記念すべき1作目が発売されてから、実に14年。唯一正史とは異なる歴史をたどった派生タイトル『ガンハザード』を除き、すべてのタイトルが共有の世界設定のなかで物語が進行する。『FM』シリーズの大きな特徴の1つでもある。

フロントミッション エボルヴ

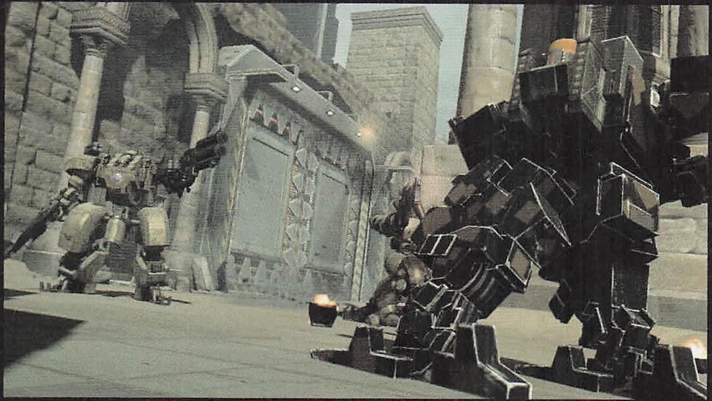
機種	発売予定 / 項目	内容	
PS3	2010年春発売予定	価格未定	
	ジャンル	STG（サードパーソンシューター）	ACT
	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Double Helix Games	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	対戦
Xbox 360	2010年春発売予定	価格未定	
	ジャンル	STG（サードパーソンシューター）	ACT
	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Double Helix Games	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	対戦
PC	2010年春発売予定	価格未定	
	ジャンル	STG（サードパーソンシューター）	ACT
	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Double Helix Games	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	対戦

FRONT MISSION EVOLVED™
フロントミッション エボルヴ

宇宙で激化する!

S・RPGからTPSに! 『FM』が新たなステージを歩み始める

『FM』シリーズといえば、おなじみのターン制のシミュレーションバトルを想像するが、よりリアルな表現が可能となったPS3やXbox 360において、『FM』は新たな一歩を踏み出すことになる。それがS・RPGからTPSへのジャンル変更だ。TPSの採用により、かつてない臨場感が人型機動兵器ヴァンツァー（略称WAP）同士の戦闘で再現される。またシリーズ中、最も進んだ未来を描く本作では、宇宙の覇権争いを加速させる「軌道エレベータ」が登場。表立った行動を避けてきた大国同士の争いが激化していく。



◀本作には、『6th』といったナンバリングはされていないが、決して外伝的な位置づけではない。あえてナンバリングされていないことが、新たな展開を示唆している。



◀昨年サービスは終了したが、シリーズ初のオンライン専用タイトルとしてWAPを操作できた『FMO』。本作はその発展形となるのか?

環太平洋で実現した夢のコラボレーション

海外展開を視野に入れた本作は、世界で受け入れてもらえる『FM』を作るため、プログラムとデザインを海外デベロッパーに依頼している。その2社がアメリカのDouble Helix Gamesと東南アジアのImaginary Friends Studiosだ。これにより、海外の技術やセンスが過去の『FM』と融合し、新たな『FM』を生み出す原動力となっている。



日本：監修・設定・シナリオ・CGムービー担当

スクウェア・エニックス

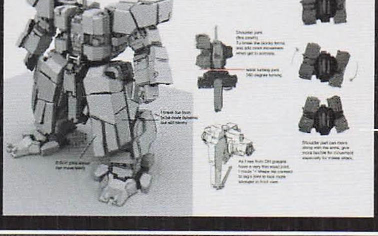
『FM』シリーズの生みの親。言わずと知れた日本のトップメーカー。本作で監修・設定・シナリオなどを担当し、過去のシリーズを知るファンがニヤりとするような仕掛け（設定）を盛り込む。

アメリカ：アクションプログラム担当

Double Helix Games

20年以上の歴史を持つ、老舗のゲーム開発会社。ロサンゼルスに拠点を置き、数多くのソフト開発を手掛けてきた。アクションゲームを得意とし、代表作は『Silent Hill Home Comming』など。





東南アジア：デザイン

Imaginary Friends Studios

30人以上ものアーティストを抱えるデザイナー集団。シンガポールとジャカルタにスタジオを持ち、映画やゲームなど、多様なプロジェクトに参加している（http://www.imaginaryfs.com/）。

『フロントミッション』の歴史 The History of FRONT MISSION

架空の近未来――2100年前後の世界情勢を題材に、リアルな世界観を構築している『FM』シリーズ。この共通した世界設定のなかで、8タイトルぶんの戦いとドラマが誕生している。ここでは、この世界における歴史を簡単に紹介しながら、過去のタイトルの時代背景を見ていこう。

- 1995 ・国連機が太平洋上で新島の隆起運動を確認
- 2002 ・国連が新島を「ハフマン島」と命名
- 2005 ・ヨーロッパ諸国を中心とした国家共同体、ユーロコミュニティ（E.C.）が誕生
- 2015 ・ロシアを中心としたCIS（独立国家共同体）が国家を形成。ザーフトラ共和国が誕生
- 2020 ・アメリカ合衆国およびカナダが中心となり、中南米諸国を統合。 ニューコンチネント合衆国（U.S.N.）が誕生
- 2025 ・シュネッケ社がヴァンダー・ヴァーゲン（WAW）の試作1号機を開発
- 2026 ・日本、オーストラリア、アジア諸国による連合国家、オシアナ共同連合（O.C.U.）が発足を宣言
- 2030 ・アフリカ統合機構（O.A.C.）が「アフリカ大陸共同国家計画」を発表
- ・U.S.N.軍がWAWの実用試験を開始

2034 アフリカ紛争の勃発

関連作品：Alt

E.C.やU.S.N.、O.C.U.など、共同体国家が次々に誕生していくなか、中部アフリカ共同体（C.A.）でクーデターが発生。アフリカの統合は大きなつまずきを見せていた。O.C.U.軍はこれに介入すべく、戦闘用WAW部隊IMAC（主人公：マッコイ）を現地へ派遣。こうして戦闘用WAWの、初の実戦がアフリカ大陸で展開される。



◀紛争は仕組まれたものだった。アフリカは新兵器WAWの実験場として利用されたにすぎなかった。

- 2035 ・アフリカ紛争終結
- 2040 ・戦闘用WAWの世界統一規格「MULS-P」を発表。以後、戦闘用WAWは、ヴァンダー・パンツァー（WAP）と呼称される
- 2065 ・O.C.U.とU.S.N.がハフマン島への入植を開始

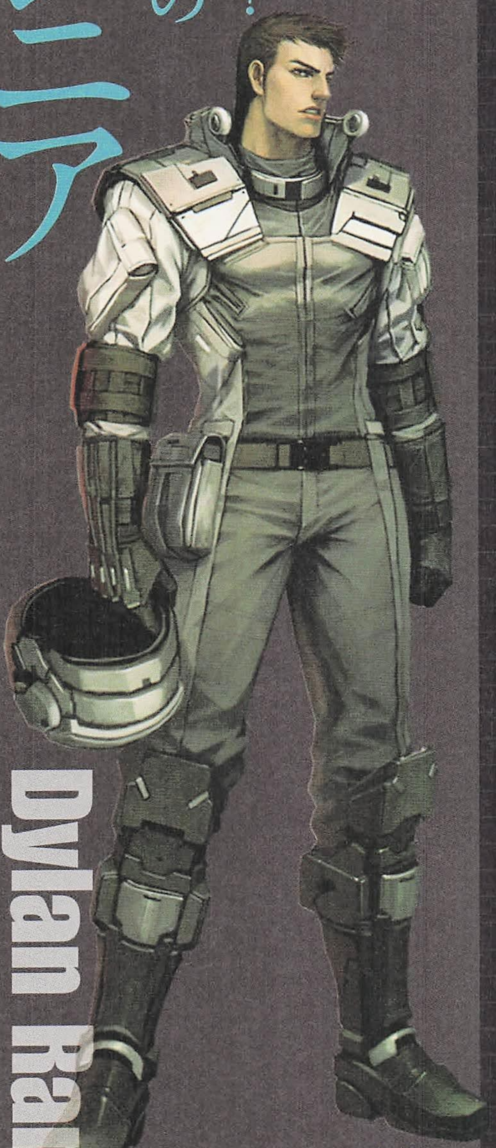
キーワード ハフマン島

1995年に隆起運動が確認された島。70年後にU.S.N.とO.C.U.の入植が始まり、約450万人が暮らしている。豊富な地下資源を有するが、それが火種となり両国間の争いは絶えない状態。領土問題を抱えるシリーズ最大の激戦区である。



『エボルヴ』の主人公

本職顔負け！新進気鋭のエンジニア



Dylan Ramsey

ディラン・ラムゼイ

ディアブル・アビオニクス社に入社したばかりの新人エンジニア。父はU.S.N.軍国家戦略研究所に所属する世界的に名の知られたアーキテクト。機械工学への関心が強く、幼少時から機械いじりを趣味としていたため、新人でありながら本職のメカニック顔負けの腕前を持つ。

WAPを自らの手で操縦する臨場感溢れるシステムに！

『FM』シリーズに登場するWAP（正式名称ヴァンダー・パンツァー）は、最前線で活躍する主力の兵器である。プレイヤーは、この最新人型兵器のパイロットとなり、与えられた任務をこなしていく。本作での任務は1チーム最大4機編成で行われ、プレイヤー以外のWAPはAIで行動。作戦中は常に目的地がレーダーに表示され、到達するとイベントが発生するなど新たな展開が待っている。なお、『FMO』ではアサルトしかローラーダッシュを使用できなかったのに対し、本作ではほぼ全機種にローラーダッシュの機能が備わっている。まずは生まれ変わった本作の特徴を、画面写真とともに見ていこう。

装備した武器の状態 装備している武器の状態を表すアイコン。数字は残り弾数を表し、なくなると武器が使用できなくなる。腕に装備できる主な武器はマシンガンやショットガンなどの銃器、およびパイルバンカーと呼ばれる格闘用の武器（弾数制限なし）。肩にはロケットやミサイルなどを装備できる。



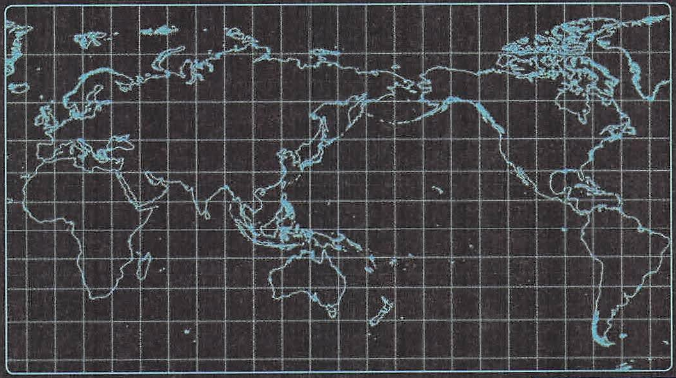
機体の状態 機体（WAP）が受けたダメージをナビゲートするアイコン。WAPは、ボディパーツ（Body）、腕パーツ（Arm L/R）、下半身パーツ（Legs）に分かれており、それぞれに耐久力が設定されている。通常はグリーンで、ダメージを受けるたびに警告色に近づく。



エネルギーゲージ 左のゲージがエッジゲージ、右のゲージがバックパック＆ローラーダッシュのエネルギーゲージ。ゲージは状況に応じて自動的に回復する。

レーダーゲージ プレイヤーの向いている方向を表す。レーダー内に映る機影は、緑色が味方、赤色が敵。広域レーダーではなく、狭い範囲に限られている。

『FM』シリーズの世界情勢

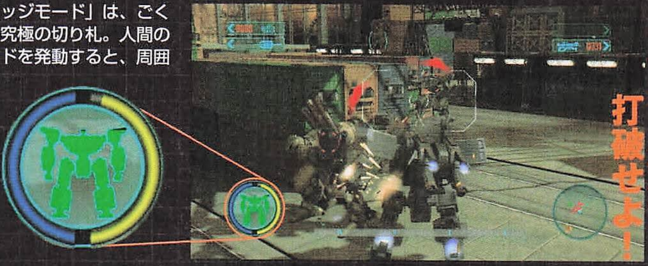




極限のバトル！ここに極まれり

人間の反射神経を凌駕する究極の切り札“エッジモード”を搭載

本作の物語にも深く関係する「エッジモード」は、ごく限られた条件下でしか使用できない究極の切り札。人間の反応速度を極限まで高めたこのモードを発動すると、周囲の動きがスローモーションのように感じられると同時に、敵味方の判別が容易になり、短時間で濃密な戦果をあげることができる。



▶エッジモードは左のエッジゲージがフルの状態でないと使用できない。また、一度使用すると連続使用は困難となりそうなので、安易な使用は禁物だ。

危機的な状況を打破せよ！

ストーリーとオンライン！2種類のモードで激熱に！



本作には2つのモードが搭載されている。物語の進行とともに戦闘を行うストーリーモードと、多人数プレイが楽しめるオンラインモードの2つだ。基本的な戦闘システムはほぼ同じ内容だが、オンラインではエッジモードが使用できなくなっている。

O.C.U.【Oceania Cooperative Union / オシアナ共同連合】

2006年に東南アジア諸国連合（ASEAN）を中心とした「バンコク経済帯」が発足。この経済共同体を母体とし、国家連合構想は進展。日本とオーストラリアがこの枠組みに加わり、国家連合計画を立案。2026年にオシアナ共同連合（O.C.U.）の発足を宣言する。

U.S.N.【United States of the New Continent / ニューコンチネント合衆国】

アジアや欧州で進展しつつあった国家共同体の動きを受け、統合に意欲を見せたアメリカは、カナダやメキシコを中核とし、中南米諸国を統合。2020年、ニューコンチネント合衆国の成立を宣言。O.C.U.とは冷戦状態にあり、ことあるごとに対立する関係となる。

E.C.【European Community / ユーロコミュニティ】

ヨーロッパ諸国を中心に形成された国家連合。1993年に発足した欧州連合（EU）を母体とし、経済、政治、軍事などのあらゆる分野での統合に合意がなされた。国家共同体の先駆け的存在だが、O.C.U.やU.S.N.の登場により、かつてほどの存在感はない。

ザーフトラ共和国【Pepublic of Zaftra】

旧ソビエト連邦崩壊後、東欧諸国はロシア連邦を中心とした独立国家共同体（CIS）を発足。経済の建て直し政策で成功を収めたロシアは、新国家「ザーフトラ共和国」の成立を宣言する。以後、紛争の“黒幕”との噂の絶えない秘密国家として暗躍する。

大漢中人民共和国【People's Republic of Da Han Zhong】

旧中華人民共和国。20世紀末に開始した経済開放政策により急激な成長をとげる反面、貧富の差は異常なまでに拡大。2112年、国家主席に就任したジエ・ボリアオ（介博了）は、民主化の流れを断ち切る極端な社会主義路線を断行。大漢中人民共和国が成立する。

O.A.C.【Organization of African Conglomeration / アフリカ統合機構】

アフリカ諸国の未来のため、南部アフリカ連合（S.A.U.S.）により提案された「アフリカの共同国家計画」。2030年に発足したものの、周辺諸国での紛争が多発。統一の道はいまだ閉ざされた状態となっている。これら一連の事変は『Alt』で描かれている。

2070 **第一次ハフマン紛争**

関連作品: 5th

入植から5年が経過した2070年、U.S.N.軍の発砲をO.C.U.軍は宣戦布告と認定。O.C.U.軍とU.S.N.軍の全面戦争に突入する。この戦いは、ザーフトラ共和国が提案した組織PMOにより終結を迎えることになるが、講和は見せかけのものにすぎなかった。以後ハフマン島は、一触即発の緊張状態が続くことになる。



◀ハフマン紛争で活躍したWAPの存在は、以後の兵器開発に大きな影響を与え、開発の発展を大いに促した。

2072 ・恒平和維持機構（PMO）の介入により、第一次ハフマン紛争終結

2089 **吸血部隊の暗躍**

関連作品: 2089

O.C.U.とU.S.N.のにらみ合いが続くハフマン島で、兵士の誘拐事件が多発。その調査を命じられたのが、傭兵部隊の隊長ストームだった。この事件は『1st』の設定へとつながる伏線としてカルトな人気を誇っている。

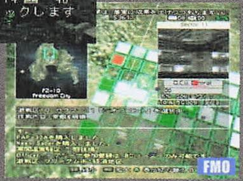
2090 **第二次ハフマン紛争**

関連作品: 1st 5th FMO

U.S.N.領ラーカス地区の工場にO.C.U.軍の偵察部隊が到着。それを待ち受けていた謎の部隊が工場を破壊。民間人を含む62名が死亡する大事件となった。U.S.N.軍は、O.C.U.軍の侵略行為とみなし、直ちに宣戦布告。第二次ハフマン紛争が勃発する。この紛争のきっかけを作った事件はバイオニューラルデバイスの完成を目指した陰謀であり、それを操る組織がハフマン島で策動する。



◀『1st』は、第二次ハフマン紛争の真相を探るストーリー。衝撃的な結末は、当時話題をさらった。



▶O.C.U.軍、U.S.N.軍のどちらかに所属し、戦功を重ねることで階級を上げていく『FMO』。

キーワード【バイオニューラルデバイス】

人間の脳を生体コンピュータとする研究は、WAPの反応速度を飛躍的に高めることを目的に、紛争以前より行われてきた。B型デバイスと呼ばれるこの技術は、のちに『5th』でパイロットの脳をWAPの制御装置に直結するS型がフィーチャーされた。



キーワード【レイブン】

O.C.U.日本のサカタインダストリィ、ザーフトラ共和国のドミトーリ公社が共同開発した重量級WAP。この時代におけるボス級の敵で、B型デバイスの搭載を前提に開発された。

キーワード【グランドガンポート構想】

汎用性と機動性を両立させたWAPは、大火力の兵装を施せない欠点もあった。それを補うべく進めれられた計画が、WAPの大型化や、大型機動兵器の開発である。この構想により、圧倒的な火力を誇るいくつもの兵器が開発された。

2092 ・第二次ハフマン紛争終結

閑職に甘んじる不敗の名将



ゴドウィン・モーズレイ

Godwin Maudslay

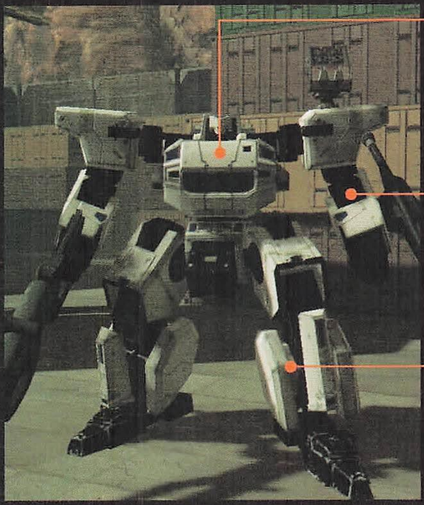
U.S.N.陸軍きっての名将。通称“不敗のゴドウィン”。圧倒的に不利な状況下でも部下を生き残らせる名指揮官として評価が高く、神業的なヴァンツァー操縦技量の持ち主としても名を馳せていた。またディランの父の旧友であることから息子のディランのことも気にかけている。

自分だけのオリジナルWAPが作れる！
セットアップの基礎知識

格闘戦を得意とするWAP、機動力に優れたWAP、射撃性能の高いWAPなど、『FM』シリーズにはさまざまなタイプのWAPが登場する。そしてこれらはパーツの交換により、プレイヤー独自のオリジナルWAPへと作り上げることができる。格闘戦を得意とするWAPに、機動力の優れたLegsパーツを組み合わせるなど、自分のプレイスタイルに合った緻密なセッティングができるのも本作の魅力だ。

WAPを構成する基本の3パーツ

WAPはボディ、腕（左右）、下半身の3パーツで構成されている。各パーツには重さの概念があり、セットアップ（WAPの組み立て＆武器の装備）作業が終了した時点で、総重量が算出される。セットアップの基本は、総重量が「出力」を超えないことにある。ここで各パーツの特徴を解説しよう。



Body:ボディパーツ

主動力ジェネレーター（エンジン）を搭載したWAPのコアパーツ。ジェネレーター＝WAPの「出力」となる。セットアップの根底となるパーツで重要度も高い。このパーツが破壊されると、WAPは行動不能（撃破）状態になる。本作では、ボディへのダメージは一定時間経過すると回復する。背部にはバックパックを装備可能だ。

Arm L/R:腕パーツ

マニピュレーターを備えた腕パーツは、マシンガンやショットガンなどのGrip Weaponを装備できる。また、左右で個別のパーツをチョイスできる。腕独自のパラメータに武器の命中精度があり、耐久度の高い（重い）腕ほど命中精度は落ちる傾向にある。腕の肩にはミサイルやロケットなどのShoulder Weaponを装備可能。

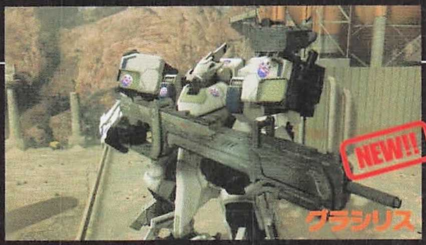
Legs:下半身パーツ

WAPの機動力を担うパーツで2脚、4脚、タンク、ホバーなどのバリエーションが存在した。本作においては、2脚、4脚の存在が確認されている。パーツによっては補助動力（出力）を有し、装備重量の底上げを図ることも可能。また、高速移動用のローラーダッシュはほとんどのWAPで使用が可能になっている。

CHECK 01

操作可能の新WAPも登場！

WAPといえば、O.C.U.のゼニス、U.S.N.のフロストがライバル関係となり、『FM』シリーズではおなじみの機体。新機体としては、『5th』のムービーのみで登場したグラシリスが操縦可能になっている。



▶さすが60年後の世界だけあり、デザインも洗練されている。これ以外にも今までに見たことのない新機体も登場するようだ。

『FM』シリーズの兵器メーカー

DIABLE AVIONICS

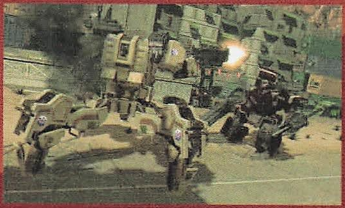
SCHNECKE

Jade Metal-Lyman
JADE METAL-LYMAN CO., LTD.

Дмитрий

オンラインモードで新たな武器をゲット!

アクションが苦手なユーザーであっても、後方支援として活躍できた『FMO』。本作のオンラインモードは、全員が積極的に攻撃するアクション性の高い内容になるようだ。また、プレイすることで、新しい武器&パーツが開放されるRPG的な要素も盛り込まれる。気になるオンラインでのチームメイトとのコミュニケーションのとり方や、海外ユーザーとの対戦の有無などについては、詳しい情報が入りしだい続報でお伝えしよう。



◀同じチームと容易にリマッチできる「再戦」もオンラインのウリ。勝つまで止めないこともできるのか!?

WAPが装備できる3タイプの武器

WAPに装備させる武器にも重量は存在する。もちろん攻撃力の高い武器ほど重くなる傾向にあるので、たくさんの軽い武器を装備するか、大火力の強力な武器を1つだけ装備するかはプレイヤーの好みとプレイスタイルしだいとなる。なお、ボディに装備するコンピュータ(『1st』~『3rd』)は、本作では採用されていない。

Back Pack:バックパック

バックパックの役割は、大きく3タイプに分類できる。1つは出力増強のターボ系。もう1つは予備弾薬などを携行するアイテム系。3つ目は、リペアやEMPなどの機能を備えた戦闘補助系だ。ただしこれは過去のシリーズにあったバックパックの情報で、本作に関してはバックパックの詳細もいまだ謎の部分が多い。

Grip Weapon:銃器

銃器を中心とした武装。パイルバンカーと呼ばれる接近戦用の武器も用意されている。火力の弱い銃器であれば、左右の腕に1つずつ装備することも可能。ライフルやバズーカといった強力な銃器は、両手持ち専用となる。『FMO』では弾切れになるとホールドアップ状態となったが、本作では救済処置が用意される!?

Shoulder Weapon:肩装備

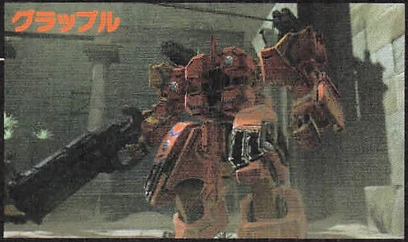
肩に装備する武器で、主にミサイルやロケット、グレネードランチャーといった類となる。これらの武器には、敵をロックオンする便利な機能もあるが、弾数が少ないという欠点もある。『FMO』では腕パーツの破壊=武器の使用不可に直結していたが、本作では完全に使用できなくなることはない。

CHECK 02
武器の強化でスキルが発動!!

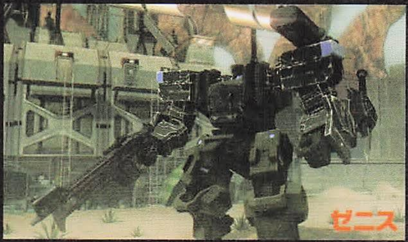
スキルとは、戦闘時に発動する特殊能力のこと。命中したパーツを必ず破壊する「リーサルショット(2nd)」をはじめ、EMPの効果を無効化する「システムダウン無効(5th)」など、シリーズを通して脈々と受け継がれているシステムの1つ。本作では、このスキルが武器の強化で発動することが判明している。武器の熟練度が関係しているのか!?



◀通常よりもダメージを与えるスキル。



◀WAP同士の格闘戦を想定した機体。重装甲を施すため、大出力のジェネレーターを搭載している。



◀第二次ハフマン紛争以前よりO.C.U.軍に配備されていた機体。逆三角形のシルエットが特徴的だ。

シリーズを通して30社以上の兵器メーカーが登場する『FM』。とある事件で合併や倒産を余儀なくされたメーカーや、飛躍的に業績を伸ばしたメーカーなど、ゲーム中では描かれていない細かい設定も『FM』シリーズならではの魅力。今回は、その兵器メーカーのなかから中核となる4社をピックアップ。ゼニス・シリーズを手がけるO.C.U.オーストラリアのメーカーから、ザーフトラ共和国のドミトーリ公社まで、『FM』シリーズが築き上げた設定の奥深さを実感してほしい。

ディアブル・アビオニクス【本拠地:U.S.N.アメリカ州】

航空機の開発メーカーとしてスタートした同社は、2026年にシュネッケ社と共同でWAW開発に着手。以後、人型機動兵器の開発を推し進め、いつしかU.S.N.域内で巨大な軍需産業を形成する。代表機種にはフロスト、グラップル、グラシリス・シリーズなど。

シュネッケ【本拠地:E.C.ドイツ】

E.C.ドイツが誇るWAP開発メーカーの老舗。2025年にWAWの試作1号機を開発して以来、U.S.N.のディアブル・アビオニクス社やレオノーラエンタープライズ社と提携するなど、幅広い活動で開発を強化。代表機種にテンダス、イーゲル・シリーズなどがある。

ジェイドメタル=ライマン【本拠地:O.C.U.オーストラリア】

O.C.U.ではWAP技術の最先端を走るジェイドメタル社が、大型機動兵器のノウハウを持つライマン社を買収。その際に社名を変更した。代表機種に、O.C.U.軍主力WAPのゼニス・シリーズがあるが、それ以外のヒット商品に恵まれていない。

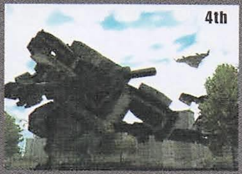
ドミトーリ公社【本拠地:ザーフトラ共和国】

ザーフトラ共和国で唯一その存在が知られている兵器メーカー。第一次ハフマン紛争後にWAP製造を本格的にスタートさせたのち、O.C.U.日本のサカタインダストリィと関係を持つようになる。代表機種にテラーン、アバローナ、ヴィーザフ・シリーズがある。

2096 **E.C.事変**

関連作品:4th

E.C.ドイツ軍基地5カ所とE.C.ポーランド資源地帯が、国籍不明のWAP部隊に襲撃され壊滅。E.C.ドイツ軍准将グレーザーはE.C.議会に、U.S.N.軍による犯行と報告。E.C.とU.S.N.の関係が一気に悪化するきっかけとなった。



▶U.S.N.軍がE.C.に向け侵攻を開始。E.C.中央議会管轄のデュランダルは事件の真相を探る。

2096 **U.S.N.ベネズエラ政変**

関連作品:4th

U.S.N.ベネズエラ州政府がU.S.N.からの独立を宣言。鎮圧にあたるべく、U.S.N.陸軍機動中隊が派遣される。反政府組織「公正ベネズエラ」も活動を始めるが、謎の軍隊の登場によって事態は混沌の兆しを見せ始める。

2097 **インドシナ半島紛争**

関連作品:5th

O.C.U.では加盟国間の経済格差が問題となり、各地で独立の声がささやかれるようになる。そんな折、O.C.U.カンボジアとO.C.U.ラオスが独立同盟を結成。加盟国脱退を宣言し、U.S.N.政府はこの独立同盟の支援を表明。両軍を交えた紛争に発展する。

キーワード【グリムニル】

S型デバイスの基礎理論を発表した脳神経学の権威、モーガン・ベルナルドが統括するテロ組織。第二次ハフマン紛争当時からS型デバイスの実験に着手し、インドシナ半島紛争においてもO.C.U.カンボジアで彼らの行動が確認されている。

2098
- ・U.S.N.軍第11特殊機甲強襲連隊が、WAPの違法取引容疑でカンボジアの研究施設を制圧
- ・O.C.U.アロルデシュ軍による、クーデター未遂事件発生

2102 **O.C.U.アロルデシュ陸軍による軍事クーデター勃発**

関連作品:2nd

アロルデシュ陸軍中佐ヴェン・マッカージェが、O.C.U.からの独立を表明。革命軍を組織し、各要所を占拠していく。クーデターに巻き込まれたO.C.U.海防軍アッシュ・ファルークは、仲間とともに国外脱出を試みるも、その裏に隠された真実を知り、戦いを決意する。



▶国外を目指しながら、各地で革命軍と交戦。情報が交錯するなか、ついに真相にたどり着く。

キーワード【フェンリル計画】

衛星軌道上に打ち上げた環誘導制御装置「フェンリル」を使い、無人機動兵器を操作。有人兵器と戦わせることで、その有効性を実証する計画であった。計画の立案は、インターゲーンのフランツ・ヘンシェル。クーデター軍は「フェンリル計画」に基づいた行動をとっているにすぎなかった。

感情を失った悲しき冷女



Adela Sewell

アデラ・シーウェル

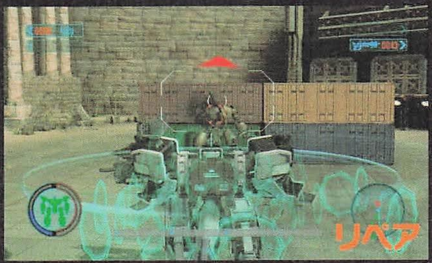
U.S.N.陸軍所属のヴァンツァー操縦士。2年前に行われた軍の極秘試験中に起きた事故により家族を失い、記憶にも欠落がある。人としての拠り所を失った彼女は「兵士であること」にしかアイデンティティを見出せず、過剰なまでに任務に忠実であろうとする。

東京ゲームショウ プレイレポート

シリーズ初のシチュ

9月24～27日、幕張メッセにて開催される東京ゲームショウ2009。そこに出展されるサンプル版ロムを先行してプレイできたので、体験から判明した要素をレポートしよう。操作機体はゼニス、グラップル、グラシリスの3機で、それぞれ体験版ということで装備は固定。まだまだ完成にはほど遠いとのことだったが、『FMO』とはひと味違うスピード感を実感でき、新たな事実も続々と判明した。

発見1 3種類のバックパックが使用可能!

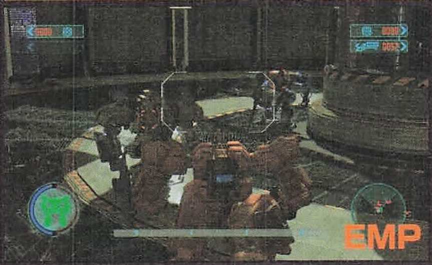




リペア：『FMO』では1回の使用で1機体のみが回復の対象だったバックパック。本作では効果の対象が範囲となり、ストレスを感じない軽快な回復を行うことができた。

ホバー：今回初登場となるバックパック。過去のシリーズでは砂漠や水辺などの地形に影響されないLegsパーツとして活躍したが、本作では急速な移動や、『FMO』のジェットのように高所への移動を行う際に、このホバーを必要とする。敵の攻撃を回避したいスピード重視のプレイヤーにオススメだ。

EMP：『FMO』ではすべての操作を逆にするなど、パニックを起こすおもしろさがあった。本作では、一定時間行動がとれなくなるマヒ攻撃のようなものとなっている。



予告編ムービー

O.C.U.軍のロゴが刻まれたヴァンツァー群がマンハッタンを襲来。応戦するU.S.N.軍。強襲部隊の目的は？　軌道エレベータ・パーシバルは？　ストーリーにも期待が高まる。



海外スタッフインタビュー

ドイツで8月21～25日に開催されたゲームイベント「Leipzig Games Convention」に電撃ゲームスも渡独。プログラムを担当したDouble Helix GamesのDavid Verfaillie氏とJeremy Lee氏にインタビューを敢行した。



▲『4th』のオープニングをもう一度確認だ！

――『エボルヴ』ではどんなヴァンツァーが登場しますか？

※通訳の方を通してのインタビューとなったため、2人のコメントはDouble Helix Games（以下、DHG）として掲載します。

DHG：『3rd』の60年後ということで、今までに登場したヴァンツァーがデザイン的にも洗練され、スタイリッシュになっています。また本作で初登場となる新型も存在しますよ。

――本作で表現したいことは、どんなことですか？

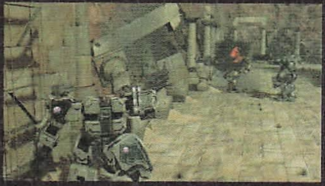
DHG：『FM』シリーズは軍隊がベースになっているゲームなので、パワフルな部分や力、そういったものをユーザーに伝えられたらと思っています。だからマップは建物とか車とか、コンテナとか、いろんなものが壊れるようにしています。またWAPだけの戦闘ではなく、戦車やヘリコプター、あるいは兵士など、そういったものも戦いに組み込んで、とにかくいろんなものを盛り込んでいますよ。

――今回からの新要素がありましたら、教えていただけますか？

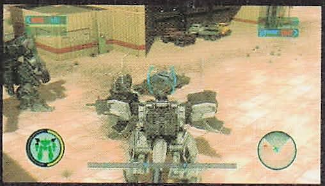
DHG：設定的にはまだ内緒ですが、今回新しく導入したものに「エッ

エーションが続々判明!!

発見2 車やコンテナの破壊と、アイテムの入手!



◀ポリゴンで作られたマップは、意外といろんなものが破壊できる。また、コンテナの上に新たな道が開けることも。



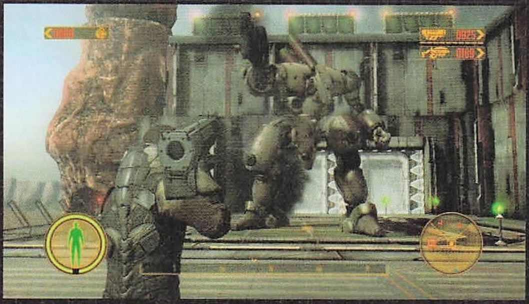
◀マップの随所には弾薬や回復アイテムが隠されている。また、敵を撃破するとアイテムが出現することも。

発見3 WAPを降りて基地へ潜入!

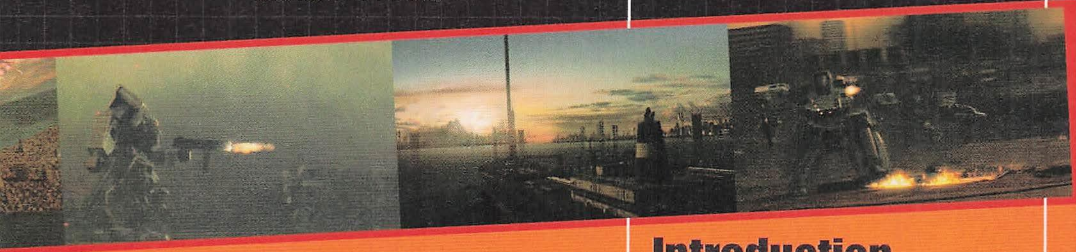
人間対WAPの危険な遭遇が!



▲ミッションによってはWAP同士の戦闘だけではなく、パイロット自身が白兵戦を行う「パイロットプレイ」が展開。複雑な施設に潜入するこのミッションは、WAPでのプレイにはない緊迫感を楽しむことができる。



▶迷路のような施設をどんどん進むと、開けた場所でWAPと遭遇。今回のサンプル版では、この先はプレイできなかったが、どういう展開が待っているのか想像しただけでゾクゾクする。



ジモード」があります。このモードを発動させると時間の進み方が遅くなると同時に、視界の色が変化して敵味方の視認性がアップします。ここぞというときのモードなので、敵がたくさんいる場所だとか、ピンチのときなど、発動タイミングが重要となります。

――ストーリーについても聞かせてください。

DHG：主人公はディラン・ラムゼイというエンジニアです。物語の冒頭では巻き込まれるという形でU.N.S.に入隊するのですが、戦っていくうちに本当の真実を知り……って、あんまり話せないので、ここまでということで。ストーリーにはあっと驚くような展開を盛り込んでいるので、楽しみにしていてください。

――期待している日本のユーザーに、ひと言お願いします。

DHG：『FM』シリーズファンの方は、『4th』のオープニングムービーを思い出してみてください。あそこに登場するWAPたちの動きを『エボルヴ』で再現しようと思っています。次に、まだ『FM』シリーズをプレイしたことがない人、本作は日本初の『FM』を欧米で制作しています。また、デザインをImaginary Friends Studiosが担当し、すべての面でユニークな感じに仕上がっています。日本だけではなく、世界中で受け入れられるゲームにするべく制作していますので、ぜひ完成をご期待ください。

Introduction
イントロダクション

覇権を争う列強諸国が、競うようにして築いた軌道エレベータが、かつては聖域であった宇宙を植民地へと変えつつある。地上がそうであるように、宇宙もまた国家によって分割された。各国は宇宙における軍備を増強し、見えない国境を挟んでにらみ合う。その歴史において、陸、海、空で血を流してきた人類が、宇宙すらも戦場に変える日は、確実に近づいていた。

大国同士の全面衝突は避けられていたものの、小規模な地域紛争は多発し、機動兵器ヴァンツァーが激突する"最前線"が、世界を侵しつつある。もはや地上にも宇宙にも、争いと無縁な聖域など存在しない。繁栄を謳歌する大国の足もとにも、また"最前線"が忍び寄る――。

2104 ・中華人民共和国政府専用機墜落。国家主席次官・明黄珠氏と、その一家の死亡が確認される

2106 ・反政府軍「フィリピン自由主義党(PLP)」がミンダナオ島を占拠。O.C.U.フィリピンで内紛が始まる

2108 ・弱冠18歳の物理学者エミール・クラムスコイ博士(U.S.N.)が、「金原子核線」理論を発表

2112 ・中国国家主席、白泰栄死去。介博了が国家主席に。「大漢中人民共和国」成立

2112 M.I.D.A.S.事件

関連作品: 3rd 5th

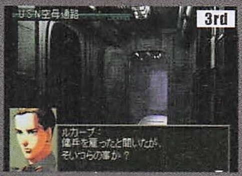
2112年7月8日、U.S.N.アラスカ特殊放射線研究所をテロ組織「グリムニル」が襲撃(5th)。翌9日、O.C.U.日本政府の承認のもと、日防軍がM.I.D.A.S.の強奪に成功する(3rd)。『5th』においてはストーリーの終盤、『3rd』においてはオープニングの事件となる。

キーワード 【M.I.D.A.S.】

M.I.D.A.S.とは、特殊放射線アラスカ研究所に建設された「大質量素粒子間分離型反陽子生成機(5th)」と、大量破壊兵器として利用できる「物質放射型分離加速システム(3rd)」の2つを指す。基礎理論は同じだが、エネルギーと兵器という違ったアプローチで作られた別の発明品となる。

キーワード 【イマジナリーナンバー】

優秀人種製造プロジェクトのもと、遺伝子操作によって誕生した優良種。その人体実験はラーブヌイ共和国の研究所で行われ、数人の成功例が確認されている。その1人がM.I.D.A.S.を発明したエミール・クラムスコイ、その人である。



▶イマジナリーナンバーの成功例の1人ルカーブ。エマをも凌駕する最高傑作と評された人物だ。

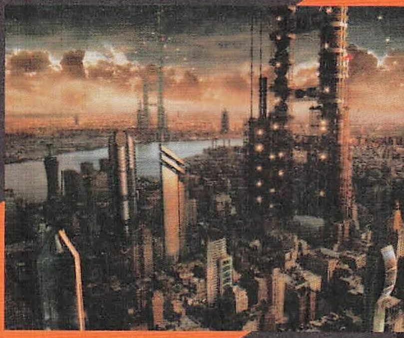
2112 日防軍クーデター事件

関連作品: 3rd

『3rd』の最終決戦の舞台となるO.C.U.日本。この国で発生した日防軍のクーデターは、ルカーブによって誘発されたものであり、その目的はオリジナルM.I.D.A.S.を確保することにあった。なお、ダブルフィーチャー・シナリオを採用している『3rd』では、エマ編、アリサ編によってストーリーの内容が変化した。

2121 ・脳内スキャニング技術の開発により、U.S.N.軍はS型デバイスの完全撤廃を決定

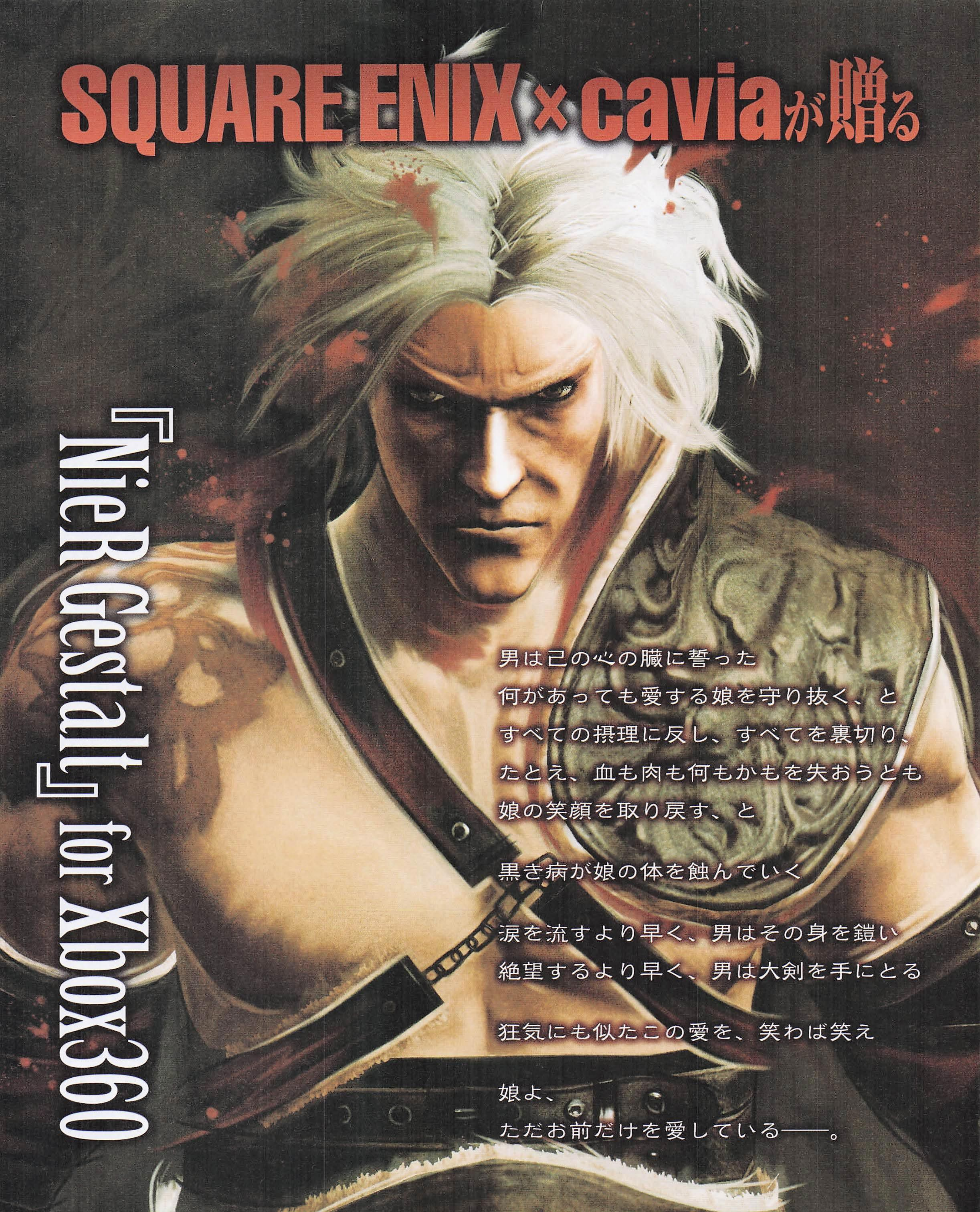
『3rd』の時代から60年後――『EVOLVED』の物語がスタート!!





砲煙の中に、進化の最前線が見える。


PS3
PlayStation 3
XBOX 360
Windows®
2010年春
価格：未定　オンラインマルチプレイ対応
©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
FRONT MISSION EVOLVED™
フロントミッション エボルヴ


SQUARE ENIX×caviaが贈る
『NieR Gestalt』for Xbox360
男は己の心の臓に誓った
何があっても愛する娘を守り抜く、と
すべての摂理に反し、すべてを裏切り、
たとえ、血も肉も何もかもを失おうとも
娘の笑顔を取り戻す、と
黒き病が娘の体を蝕んでいく
涙を流すより早く、男はその身を鎧い
絶望するより早く、男は大剣を手にとる
狂気にも似たこの愛を、笑わば笑え
娘よ、
ただお前だけを愛している——。

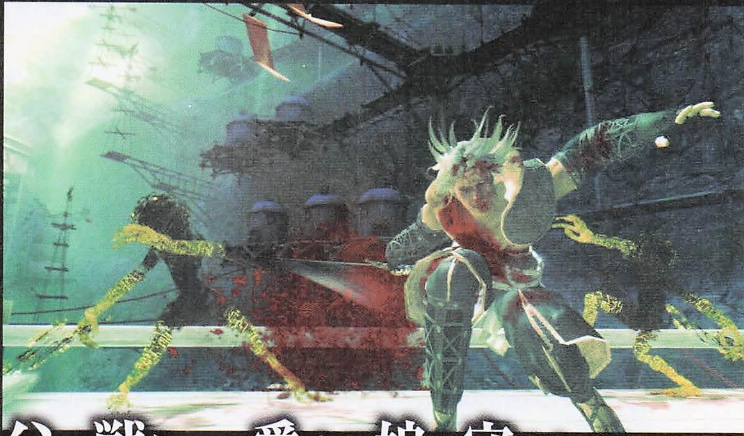
新世代ダークファンタジー、新生!!

NieR Gestalt™

ニーア ゲシュタルト

今年のE3にて発表され、衝撃的な世界観と爽快感に満ちた戦闘シーンで注目を集めたA・RPG『NieR』が、『ニーア ゲシュタルト』として日本でも発売されることが決定。今まで謎のヴェールに包まれていたその詳細な内容が、いよいよ明かされるときが来た!!

ニーア ゲシュタルト		
2010年発売予定	価格未定	
Xbox 360 ジャンル	A・RPG	ACT
メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:キャビア	
備考	プレイ人数:1人用	

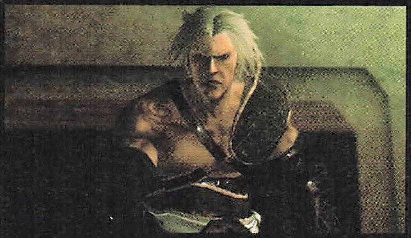


父は戦う――愛する娘を守るために

心に闇を抱えた人々が織り成す物語と、アクション性の高いゲームシステムで熱狂的なファンを持つ『ドラッグ オン ドラグーン(以下DOD)』シリーズから4年――。今、新たな物語のトビラが開く!! スクウェア・エニックスとキャビアのタッグが生んだ、新たなA・RPGの名は『ニーア ゲシュタルト』。今回は、その独創的な世界観や、爽快感と中毒性の高いゲームシステムを生み出した開発スタッフを早くも直撃! 本誌独自の考察を交えつつ、『ニーア』の世界の魅力を読み解く。

WORLD | 黒き病とマモノの存在――物語の舞台は絶望にまみれた世界

遠い未来――謎の病の蔓延と、黒き異能のクリーチャー「マモノ」の侵攻により、人類が少しずつ滅びつつある世界。それが主人公・ニーアの戦いの舞台だ。彼が戦う理由は単純にして明快。「死に至る病・黒文病に侵された愛する娘を救うこと」。ただそれだけのために、彼は漆黒のマモノがはびこる世界を、剣を手にして戦い抜いていく。身体を黒き文様が染めあげていく、この病の正体とは? 行く手を阻み襲い来るマモノとは、いったい何者なのか? 多くの謎をはらみ描かれる、壮大な冒険譚。その根底には、唯一の肉親へと注ぐ、狂おしいほどの「愛」が存在している。そう、本作で描かれるのは、肉体を血まみれにしてなお渇望する、激しくも美しい愛なのだ――。



▶たくましき肉体と、タフな精神力をあわせ持つ主人公・ニーア。彼は愛する娘を救うために、絶望の世界を戦い抜いていく。





◀異能の力で襲ってくるマモノたちと、激しい戦いを繰り広げるニーア。鈍重そうな見た目に反して、軽々と敵の攻撃を回避するスクリーンショットも見られる。身体能力はかなり高いといえそうだ。

▲ニーアの戦いは、力任せに剣を振り回すだけではない。「白の書」と呼ばれる謎の本の力を借りれば、魔法で攻撃することも可能となる。魔法を使いこなせばより強大なマモノを倒すこともできるはずだ。

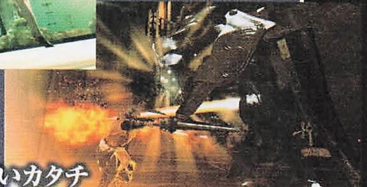
KEYWORD 「マモノ」と呼ばれる存在

いつの頃からか地上に現れ、その暴力的な力で人間たちを蹂躙していく異形の存在・マモノ。その形状や大きさは決して一定ではなく、それぞれの個体によって変化する。なかには人間の言葉を理解したり、人間に乗り移って自我を奪うといった、明らかに知性を兼ね備えたマモノも存在。人類とは進化の系譜が大きく異なるように見えるのだが、彼らはいったいどこで生まれ、何を目的として人間と敵対するのか。それが、本作の物語を読み解く、重要なカギとなりそうだ。



人間の数十倍はある巨躯!

◀普通の人間なら、踏まれただけで絶命しそうなほどの巨体を誇るマモノ……。その力は圧倒的だ。



▶ヨロイをまとったような見た目……これは外殻なのか? マモノの存在と、黒文病。そこには、なんらかの因果がありそうだが、果たして!?

人型のようでヒトではないカタチ

※画面はすべて開発中のものです。

血しぶきが飛び散るバイオレンスなバトル



娘を救うために血を流す男



Nier
ニーア

『ゲシュタルト』の主人公。ただ一人の肉親である娘を溺愛する。正義感と優しさ、類まれなる強さを兼ね備えるが、娘のこととなると、やや過剰に反応する。

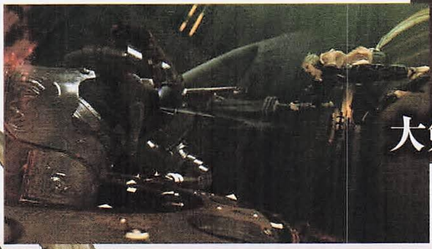
BATTLE｜爽快感を追求したハイスピードスラッシュアクション

武器と魔法を駆使して戦う、本作のバトルシステム。その根幹は『DOD』シリーズですでに構築されているといえるが、そこはこだわり重視のキャビア開発スタッフのこと。一般的なA・RPGとは一線を画す、斬新なシステムが多数導入されているようだ。とくに注目となるのは、見るものを圧倒するそのスピード感。海外発表のトレーラーや、すでにTGSで触れてきた一部の人はお気づきだろうが、本作の戦闘はとにかくハイスピードでテンポよく展開する。ニーアの身の丈と変わらない大きさのマモノと、その数十倍の巨体を持つ、いわゆるボス級のマモノとでは、戦い方そのものも大きく変化するようだ。また、ニーアや武器の成長といったRPG的な要素にも期待が高まるところだ。

武器 多彩な武器を状況に応じて使い分けていく!

武器を使っての攻撃が、ニーアの戦いにおける基本スタイル。大剣に片手剣、槍のような武器など、その種類は非常に豊富だ。武器の使い勝手を把握し、状況に応じて使い分ける必要があるなど、戦術性も高い。ダッシュや緊急回避を絡めることで、バリエーションに富んだ攻撃を繰り出すことも可能。





大剣のほか、槍のような武器も!?

◀空中から飛び掛かるようにして、巨大な剣を叩きつける！ アクション要素は非常に豊富なので、歯ごたえあるバトルが楽しめそう。

▲周囲の敵は剣でなぎ払い、間合いをとる敵は槍で突き刺す。シチュエーションに適した武器をチョイスすることも重要になるだろう。

魔法「白の書」の力を借り、遠距離の敵をも攻撃可能に

ニーアと行動をともにする、自我を持った本「白の書」の力を借り、魔法で敵を攻撃する。魔法でマモノを倒すことで解放される「封印されし言葉」を集めれば、新たな魔法も習得できる。また、この封印されし言葉は魔法の解放だけではなく、『ニーア』の物語にも密接にかかわってくるらしい。



▶武器同様に、さまざまな種類の魔法が用意されている！ 墨絵や梵字をイメージした、独特のエフェクトは必見だ。

開発スタッフインタビュー

絶望とお花畑（ぜつぼうとおはなばたけ）

『ニーア ゲシュタルト』に隠された秘密……。
公開された情報からだけでは知ることのできない真実とは？
「あんまり喋りたくない」と渋るディレクターを引っ張り出して、
開発チームが本誌にだけ語ってくれた『ニーア』独占インタビュー！

ディレクター
株式会社キャビア **横尾 太郎**
代表作に『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ。本作のディレクションを務め、設定からシステムにいたるまで制作全体を統括するリーダー的存在。「天下一品」のラーメンが好き。

アートディレクター
株式会社キャビア **上久保 能夫**
『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズでデザインを務め、本作では主要キャラクターのモデリング、NPCのデザインなど、キャラクター周りからくる世界観をまとめている。

プロデューサー
株式会社スクウェア・エニックス **齊藤 陽介**
スクウェア・エニックス　エグゼクティブ・プロデューサー。今作では、久しぶりにプロデューサーの立場で参加。制作を横尾氏に呼びかけた仕掛け人で、プロジェクト全体のまとめ役。

ニーアは1度、生まれ変わった。

スクウェア・エニックス×キャビアといえば、PS2で発売された「ドラッグ オン ドラグーン（DOD）」シリーズを思い浮かべる人が多いことだろう。絶望に満ちた世界観、人ならざる者たちの圧倒的な力にさらされ、救いを得るにはあまりにも過酷な運命を背負う登場人物たち……ある種「救いのない」物語と結末に衝撃を受けたプレイヤーも多かったはずだ。

しかし、今回発表された『ニーア ゲシュタルト』について、プロデューサーの齊藤氏は私達の期待を覆すかのように、こう語った。

「『DOD』チームで作る次の新作は、最後は幸せそうに、美しい草原の真ん中で、笑顔で手をつないでいる。そんなイメージの作品にしてほしいと提案しました」

う……美しい草原……？

ゲーム画面のイメージは程遠い言葉に、まず驚いた。

「『DOD』が発売された頃とは、世相もずいぶん変わっていますよね。景気はよくないし、ゲーム業界にだっていまひとつ元気がない。だから、暗い方向ではなく、ゲームの中でくらいは、幸せな気分を味わいたいじゃない？　って横尾さんに言ったんです」

そんな齊藤氏の話から立ち上がったこの『NieR』プロジェクト。横尾氏はひとまずその要望を頭の片隅に置き、本作の制作に取りかかったという。

「僕達が作品を作るときは、大抵“どんなゲームを作りたいか？”というところからスタートします。今回は『DOD』チームが再結集するということで、まずはシステム面で『DOD2』でやれなかったことをやってみたいよね、という話になりました。たとえば全編のマップがつながっていて、ステージを区切らなくていいようにしたい、だとか。そのうえで、ストーリーや世界観に関しては、クライアントであるスクウェア・エニックスサイド……つまり齊藤さんの意見などを取り入れて肉付けをしていきました」

齊藤氏の意見である幸せな結末を描くための答えとして、横尾氏らが提示した人物像は「兄と妹」だった。心優しい兄が、かわいい妹のために体を張って戦う。

「身内に対する愛情って、特別なものだと思うんです。血がつながっていない女性を命がけで守る、というのは、僕自身どうも共感できなくて。死を顧みず戦うには、必死になるだけの理由が必要だと」

このような観点から主人公が生まれ、少女に命が宿り、物語が形作られた。そして、紆余曲折があって、最終的に主人公は……美しい草原にはとても似つかわしくない、記事冒頭の「筋骨隆々、強面パワフルお父さん」になった。

これではどうにも、聞いた話と結論がかみ合わない。

「えー、それは齊藤さんの言うことが、コロコロ変わるものだから……」

「僕が悪者ですか(笑)！　まぁ、確かに横尾さんたちにはそれでずいぶん迷惑をかけちゃいましたね」

当初のプロットと異なる、あまりにも大胆な変更がなされた理由……そこには、海外での発売を見据えた齊藤氏の「前向きな心変わり」があった。



世界を目指し、日本も見据える。

「『NieR』が出来上がっていくに従って、ぜひこのゲームを世界レベル（の市場）で発信したいと思うようになりました。必ず、このゲームを手にとって夢中になってくれる海外ユーザーがいるはず。しかし、ひとつ問題がありました。それは海外ユーザーが期待するゲームの主人公像が、日本の我々が思い描くそれとは、あまりに異なっているという点です」

確かに昨今、日本のＲＰＧは海外で高い評価を得にくい現実にある。大きな要因のひとつに思い描くヒーロー像の違いが挙げられるだろう。たとえば細身の主人公が、驚異的な力を駆使して悪を倒す様を、私達はスマートでカッコイイととらえる。しかし、海外（主に北米）ユーザーは「筋肉もろくについていない細身の人間はどうにも頼りない。驚異的な力を発揮するのも違和感がある」と感じるようだ。これはもはや、国民性の違いによるのだろう。派手な演出と迫力のあるバトル、それにわかりやすいストーリーが好まれる傾向にある。主人公に、強い！　とはっきりわかる見た目、もしくは自分が主人公として物語に入り込むロマンを求める海外ユーザー。ゆえに、いちキャラクターとして個性を持った日本のマンガ的な主人公は好まれず、受け入れられにくい、というわけだ。

「兄のニーアは、とても細身で軽やかなイメージの青年でした。海外スタッフにも確認をしたところ、これでは海外で共感を得にくいだろうな、と。それで、もっとたくましい大人の主人公に変えてくれ、と依頼したんです」

この齊藤氏の提案には、横尾氏、上久保氏ともに面を食らったそうだ。チームの中では、すでにニーアのキャラが出来上がっていて、今さら……といった感が強かった。しかし、クライアントの要望とあれば応じないわけにもいかない。世界に向けたコンテンツ作りを、という方針にもチャレンジするおもしろさは確かにあった。それで試行錯誤の末、「兄と妹」という設定は、「父と娘」に置き換えられることとなったのだ。

「主人公たちの設定が変わったことで、物語の細かいところには多くの変更を加えました。しかし、もともとの「身内を守る」という大きなストーリーラインは何も変える必要がなかった。そのまま進めてみたら、わりとしっくりはまったんです」

こうして、娘を守る屈強な主人公ニーアが誕生した。しかし、横尾氏らは「兄と妹」のプロットについてもあきらめることをしなかった。主に海外向けのタイトルとして、Xbox 360で父親が主人公の『ニーア ゲシュタルト』を発売し(海外では『NieR』というタイトル名で、PS3版も発売される予定)、さらに日本国内でのみPS3で兄が主人公の『ニーア レプリカント』を発売するという、前代未聞の企画をぶち上げたのである。

「基本的なゲームシステムと物語は、Xbox 360版もPS3版も大きく変わりません。『ゲシュタルト』では、力強い父親としてのニーアによるバトルが楽しめますし、『レプリカント』では俊敏さを感じられる兄のニーアが活躍します。どちらも楽しんでいただければもちろんいいのですが、どちらか一方だけを遊んでも、十分に楽しめる内容になっています」

１つの統一されたゲームシステムとストーリーの上に、



マモノの精神攻撃が襲いかかる!?

『NieR Replicant』

◀白い光の中、ぐったりと倒れるカイネ。セクシーなおしりに見とれていると、この後立ち上がって、ものすごいセリフを口にするらしい……気になる！

２人の主人公を乗せる――つまり『ゲシュタルト』と『レプリカント』のどちらも遊べば、まるでパラレルワールドのような感覚で物語を楽しむことができるという寸法だ。

「ですが、２つの世界観は完全なパラレルではなく、実はちゃんと密接なつながりがあるのです。繰り返す歴史の一部、とでもいうか……そのあたりの謎はどこかの機会でまたお話できるでしょう」

意味深な横尾氏の言葉。その向こうに『ニーア』というタイトルの持つ新たな可能性が見え隠れする。

次世代機の力を得て、机上の空論が現実に。

『DOD』でできなかったことをやってみよう――そんな目標を掲げて集まった『ニーア』の開発チーム。デザインを手がける上久保氏の話によれば、いろいろな部分で『DOD』を越える手間がかかっているとのことだ。

たとえばキャラクターのモデリングについて。

「当然ですが次世代機ですので、表現力が格段にアップしています。すべてのイベントシーンがムービーではなく、ゲーム画面で進行するのでモデリングには本当に気をつかいました。アップにも耐えられるよう、データの制約があるなかでどこまでポイントを絞ってディテールを上げるか。その見極めに苦労しました」

ハード性能が向上したがゆえに、突き詰めてやっていくとキリがない。横尾氏も、その点についてはわりと頭を痛めているのだという。

「グラフィックのクオリティだけを言うならば、『ニーア』よりすごいタイトルが山のようにあるかと思います。特に北米勢のグラフィック回りのゴリ押しハイクオリティな感じは、確かにスゴイけどもうちょっと手加減をしてほしい気持ちでいっぱいです(苦笑)」

これぱかりは次世代機でのソフト開発の、最も難儀なところと言うべきだろう。とはいえ、今までにあきらめざるをえなかった表現の領域が広がったこともまた事実。できるからこそ、どこで一線を引くかの見極めが開発サイドのつらいところだ(もっとも、開発期間や容量の限界、開発費などの一定の制限によって、作品全体がスリム化され、結果として良作になるケースもあるが)。

ちなみに最も手間暇のかかったキャラは？　と上久保氏に尋ねると、悩みつつも「カイネかなぁ」との答えが。

「両性具有(※1)だから、男でも女でもない。骨格などにもかなりこだわりました。なおかつD.Kさん(※2)のイラストの雰囲気を損なわないように、とても苦労しました。それに……あまりにコスチュームが刺激的すぎるので(笑)、社内で大っぴらに作業しづらくて……」

人がいなくなった夜の時間にこっそりと、カイネの見事な姿態は作り上げられていったらしい。

「あとは親父(父ニーア)も、実は手間がかかっています。どんどんマッチョにしていったら、半裸なので筋肉丸見えでごまかしもききませんし。しかも、そんなに美形でもないから逆に作りづらくて(笑)。加えて、青年ニーアとどこかで共通するような印象も残さなくてはいけませんしね」

別人でありながら、身内のような気配を残す……そのあたりに何か重要な意味があるのかもしれない。

世界がどこまでも続く、当たり前のことがやっとできた。

また当然ながら、緻密なモデリングにより作られたキャラクター達が生き生きと輝くよう、背景などのあらゆるビジュアルに工夫が施されている。

「たとえば、本作に登場する「マモノ」は、黒いモヤモヤとした姿をしています。最近はハードスペックが向上したおかげでディテールの細かいクリーチャーなどが多く登場しますが、それは『ニーア』の世界観にしっくりこない。マモノ自身には実体がないので、それをかもし出すエフェクトのような表現にこだわりました」

この表現が、実はバトルに大きな爽快感を与えている。本作はなんといっても、スピーディーなアクションバトルが大きな魅力。剣などの武器を使ったスラッシュアクションと、魔法によるシューティングアクションが入り混じり、空間を満たすド派手な攻撃にマモノが撃破されていくさまが、さらに快感を加速させるのだ。

「『DOD』では、（本体のメモリの）容量の問題で複数のキャラを同時にバトルに出すことができませんでした。仕

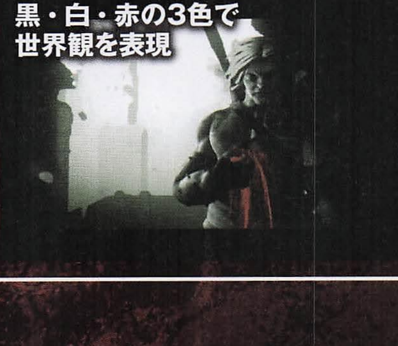
今年のE3&Gamescomで公開された映像を独自考察！

『NieR』が初めてお披露目されたのは、今年の５月に北米で開催されたE3 2009の会場。ここでは、モノクロを基調に制作された意味深なトレーラー映像とともに、ゲームのスクリーンショットが公開された。８月にドイツのケルンで開催されたGamescom 2009では、さらに新しい映像も出展され、会場を沸かせたことは記憶に新しい。ここではそれらの映像のなかから、とくに気になるスクリーンショットを５枚ほどピックアップ！　当然、最新のゲーム画面とは異なる部分もあるが、画面の中から読み取れるさまざまな情報について、独自の考察してみた。

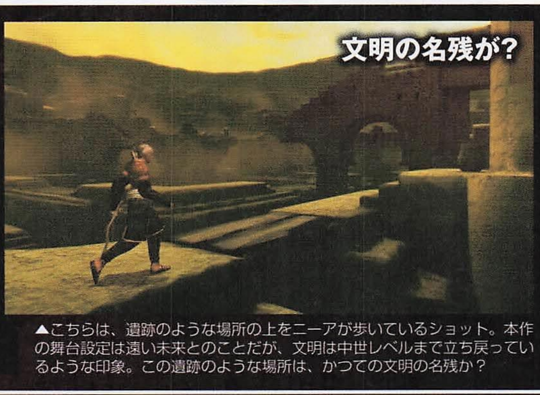
E3

▼色をほぼ使用せず、まるでモノクロフィルムのような演出で公開されたトレーラー画像からのショット。ニーアの手からこぼれ落ちる赤い液体は、やはり血なのか、それとも？

黒・白・赤の3色で世界観を表現



文明の名残が？



▲こちらは、遺跡のような場所の上をニーアが歩いているショット。本作の舞台設定は遠い未来とのことだが、文明は中世レベルまで立ち戻っているような印象。この遺跡のような場所は、かつての文明の名残か？

方なく、キャラの切り替えをシステムとして取り入れていたのですが、『ニーア』では複数のキャラがニーアとともに入り乱れて戦うこともできます。武器にも片手剣や槍など、多彩な種類がありますし、それぞれに攻撃範囲などが異なるので、そのあたりの空気感というか、質感の違いにも注目してもらいたいですね」

上久保氏のコメントからもわかるように、ハードの性能が上がり、ビジュアル面が進化したということは、同時に今までは実現し得なかったアクション性の高いバトルが楽しめるようになったということでもある。

「上手なプレイヤーが、実にかっこよく見えるようなバトルシステムに仕上がっています。音楽にもかなり力を入れていて(※3)、世界観に浸りながら戦うことができるはず。それと、かなり巨大なマモノも登場するのですが、剣と魔法を組み合わせて、弱点を突かないと攻略できない、といった戦略性ももちろんあります。案外、初めて触ると即死しちゃうかもしれませんね。ゲームショウでは、そこまでの難易度にするつもりはないですけど(笑)」

そう語る齊藤氏は、東京ゲームショウ2009でのプレイアブル出展（マイクロソフトブースで『ゲシュタルト』のみ）の反応が楽しみなのだそうだ。最終的な難易度調整の参考にもするとのこと。高いアクション性で即死上等！　とはいえ、慣れればザコ敵については剣を振るうだけでもどんどん倒していけるような気持ちよさを目指すのだという。その上でテクニカルに魔法を使いこなせば、よりダイナミックなバトルを堪能できる、というわけだ。

さらにストーリー優先で楽しみたいプレイヤー向けに難易度設定も用意されているので、親切な作りになっているといえる。

またバトルシーンとストーリー進行で、マップがつながっているのも、技術面の大きな進化の1つ。『DOD』時代には「そうするしかなかった」ことが、ハード面で解放されて理想の世界を作り出せた、とは横尾氏の弁。

「世界がどこまでもつながっている、という現実では当たり前のことを実現することが、開発当初からのチームの大きな目標でした。世界の移動はほとんど徒歩ですが、動物に乗ったり、船などに乗って、移動時間を短縮することもできます」

次世代機だからこそ実現できた『ニーア』の世界。いったいどんなスケールの物語が、私達を待っているのだろう。

キーワードに秘密が……。恋の行方も乞うご期待!

『ニーア』の物語のなかで重要なキーワードとなるのが、ヨナの体を蝕む病「黒文病」だ。体に謎の文字が浮き出て、やがて死に至る不治の病。すべての謎を知る横尾氏が、気になることをを語ってくれた。

「ヨナがこの黒文病にかかったことによって、ニーアの運命が大きく変わることになります。この世界の成り立ちやマモノの存在にも、黒文病は深くかかわっているのです」

そして、黒と白の対比を象徴するかのように存在するのが、人語を話す書物「白の書」。伝説では、この白の書が黒文病を治すことができる、と言われているのだが……。

「白の書がいったいなんなのかは、プレイしていく中で明らかにされていくことでしょう。キャラとしては、いい味出してるな、という感じです。長く生きてる(?)ので、時代遅れのおじいちゃんみたいな存在感を放ちます」

黒文病に黒いマモノ。白の書と、それが司る「封印されし言葉」。

「白の書が、マモノから○○を吸収して手に入れるのが「封印されし言葉」と呼ばれる魔法の数々です。この封印されし言葉をすべて集めると、黒文病が治せると言われています」

ニーアは、その言い伝えを信じてマモノ討伐の旅へと身を投じることになる。ヨナを救うために旅立ち、カイネたちとどんな出会いを果たし、なぜともに旅をすることになるのかなども気になるところだ。

そして、驚くべきことに『ゲシュタルト』『レプリカント』ともに、恋愛的なストーリー（！）も展開するのだという。となると、ニーアのお相手は？

「そのあたりについては『ゲシュタルト』と『レプリカント』で、イメージが大きく異なる部分です。詳しくは言えませんが、物語が進むにつれてニーアと、あるキャラクタの感情が大きく揺れ動いていきます」

そういえば、父ニーアの伴侶(ヨナの母)が存命しているのか否かも気になるところ……。ニーアが一人身であるならば、子持ちで独身……？　いかん、変な妄想が頭を駆け巡りそうになる。

「とはいえカイネは、半身をマモノに侵されていますし、なにせ両性具有ですからね(苦笑)。具体的なことは、ご想像にお任せしておきます」

さすが、横尾氏率いるキャビアの開発チーム。これだけいろいろな話を聞いていると、シナリオ面においてはやはり王道一直線、草原の真ん中でハッピーエンド……というわけにはいかない気配が漂ってきたではないか。

すべてを知るには、複数のエンディングを見る必要が?

さらに横尾氏から、興味深い話が飛び出した。

「ひとつお話ししておくと、1度エンディングを見ただけでは、世界にまつわるさまざまな要素を知ることはできない仕掛けになっています。2周目で「これはそういうことだったのか」とはじめてわかるようなものも。やり込みやすいボリュームになるよう、調整をしていますので、もし時間が許すなら1つのエンディングで納得せずに長く遊んでもらえるとうれしいですね」

1周目のプレイでは聞こえなかったある会話が、2周目では聞こえるようになったりするのだという。また、知る楽しみをあえて呼び起こすために、世界についての謎の多くはメインシナリオ上ではほとんど語られないのだそうだ。『DOD』でいうところの、武器に秘められた小話を拾い集めていくような感覚で、世界の成り立ちを解き明かす要素を探すことになりそうだ。

「今回は『DOD』のように、武器それぞれに濃いエピソードが用意されているわけではありません。そのぶん、武器のコンボを作り込み、デザインにもこだわりました」

と上久保氏。黒文病とは何なのか、なぜカイネはマモノ憑きなのか、マモノとは何なのか、なぜ本が喋るのか、そもそもヨナは救われるのか……謎はどんどんと降り積もるばかり。頭を抱えはじめた我々に、横尾氏は言った。

「プレイしていただければ、すべてわかる……と言いたいところですが、たとえクリアしても全部が全部はわからないかも……」

じゃあ、どうしろと!?

そう大きな声で突っ込みたくもなったが、よくよく考えれば『DOD』もそういう部分が大きな魅力のタイトルだった。謎が謎を呼び、あいまいな表現が憶測と妄想を招く。いったいどれほど複雑で、どれほど口に出せないような謎が秘められているというのか？　本作をプレイしたものだけが、その真実を追い求めるカギを得られるのだ。

「ダークファンタジー」イコール「絶望の物語」ではない。

「こんなご時世だから、せめてゲームの中でだけは幸せな気分を味わいたい」と齊藤氏が言ったところから、『NieR』の開発はスタートした。「結局、最終的には美しい草原の話なんて、どっかに行ってしまったみたいだけど(笑)」と氏は笑っていたが、結果的に本作が「親子の絆」と「兄弟の絆」を真正面から描いた作品になったことは、ダークファンタジーと呼ばれるジャンルに一味違った角度の光を当てることにもなるだろう。

横尾氏にとっての『ニーア』は、決してダークファンタジー一辺倒な作品ではないという。

「暗い世界観や、倒錯したようなキャラクターが登場し、暴力的な表現も確かに出てきます。でも、それは単純に「面倒なリアリティ」が織り込まれただけだと僕は考えています。ファンタジーではそういうリアルが省かれて、美しいところだけを切り取って描く。だけど僕は、暴力を振るえば報復があることも伝えたいし、たったひとつの絶対的な正義ではなく、いろんな正義が入り乱れるなかで、どうにもならない不条理に人が動かされているようなリアリティにも興味があります。ゲームはもっと自由でいいはずです。こうじゃなきゃ、という制約はないと思います」

KEYWORD「黒文病」と「白の書」

体に謎の文字が浮き出て、やがて死に至る不治の病。それが黒文病だ。どうしてこのような病気がはびこることになったのかは謎。伝説では白の書の「封印されし言葉」を集めることが、「黒文病を治す手段」と信じられている。そう考えると、白の書はニーアにとってなくてはならないパートナーであるといえそうだ。黒き病を治すために、白き書物が不可欠となることに、何かの暗示はあるのか？



▲ニーアは黒文病に侵された娘（妹）を救うために、白の書の力を欲したのだろうか？　所持者に魔法の力を与えるほど、超常的な力を持つこの書物を作り出したのはいったい何者なのだろう……？

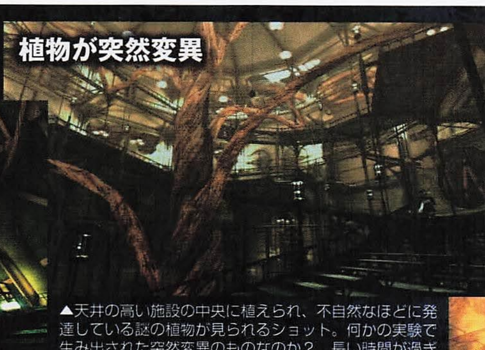
Gc

▼金属で作られた螺旋階段を上っていくニーアのショット。この建造物も、彼らが生きている時代に作られたものかどうかは疑問が残る。過去の文明の遺産に、ニーアが求める何かが隠されているのか？

謎の建造物の正体は…



植物が突然変異



▲天井の高い施設の中央に植えられ、不自然なほどに発達している謎の植物が見られるショット。何かの実験で生み出された突然変異のものなのか？　長い時間が過ぎたことで、成長したという可能性も……。

▼こちらは戦闘中のワンショット。マモノが魔法のようなものを放っている。もしかすると、マモノは白の書なしでも魔法を発動できるのかもしれない。また、緊急回避的なアクションで魔法を回避する、ニーアの姿も見逃せない！

緊急回避も可能!?





10人に1人でもいい。いい大人をびっくりさせたい。

ダークファンタジーには、ライトファンタジーにないリアルが潜む。そのリアルが、一般的なファンタジーにはない影のイメージで立ち現れるから、ダークファンタジーと呼ばれるようになった。どうしようもなく現実離れした絶望感が描かれているのに、人々が深く共感を抱き、惹かれてしまうのは、絶望や死が実は身近なリアルだと知っているからだ。その意味でいえば「絆」という題材もまた、私達にとってはリアルで、ダークで、同時に希望に満ちたテーマだといえる。人として生まれ、生きていく限り、家族との「絆」は決して断ち切ることができず、逃れることがかなわぬものだからだ。

ダークファンタジーの新境地を拓こうと試みる、2つの『ニーア』。プロデューサーの齊藤氏も、その仕上がりに太鼓判を押す。

「開発進捗はとてもよく、今の時点でもかなり出来上がっていますが、ここからの調整にこそしっかり時間をかけたいと思っています。物語がよかった、ムービーがキレイでよかった、というのではなく、ゲームとしておもしろかったといわれるものに仕上げたいですからね」

また、上久保氏は「いろんな意味で、わりと大人向けのタイトルだとは思います。大人の人達にこそ楽しんでほしいですね」と語ってくれた。横尾氏の言葉を借りれば、開発チームが目指したのは、ズバリ「いい大人がびっくりするゲーム」。

「店頭でパッケージを手にしたとき、裏面を見るとなんとなくこれくらいのプレイ時間だな、とか、これくらいのお話だな、って想像できてしまって、そのまま棚に戻しちゃうということが多くなってると思うんです。それは僕らがたくさんのゲームを経験してきて、ある程度の慣れが生まれたからでしょう。できれば、そういう人達に触ってもらって、「ああ、ゲームってこういうおもしろさがあったよね」って思ってもらえたらいいな、と。」

横尾氏は「『ニーア』は決して主流ではない」と言い切る。

「僕らがダークファンタジーと呼ばれるこういった作品を作ることができるのは、主流であるビッグタイトルがあってこそなんです。10人のプレイヤーがいて、10人がわかってくれるとは思えない。でも、そのうち1人か2人はとことん楽しんでくれたら……と。そんな思いで作っています。そういう作品に取り組ませてもらえるのも、10人がいたら9人くらいは楽しめる、という大きな作品が世の主流にあればこそ」

主流ではないからこそできることがある。だから、主流にはがんばってもらわないと困る、と。

景気の問題がある。開発にかかる費用の問題もある。ゲームなんてする時間がないという声もある。「ゲーム」という言葉そのものが抱えるマイナスイメージの問題もある。実際、ゲーム業界を取り巻く状況はなかなか厳しい。

ゲームが青少年に悪影響を及ぼす、などと騒がれる時、ダークファンタジーの作品が槍玉に挙げられることもある。しかし、ゲームを遊んで育ってきた人達ならとっくにわかっているはずだ。ゲームが悪影響を及ぼすというのなら、それと同じようにいい影響を受けて育った人間も確かにいるのだということを。

「10人に1人でもいい」
横尾氏のその言葉に重みを感じる。

ゲームが教えてくれたことがたくさんある。映画や小説と同じように、生きることとは何かを教えてくれるゲームだってある。少なくとも、私達はそれを知っている。万人に受け入れられずとも、大切な何かを人々に遺す——そういう立ち位置のゲームがなければいけないし、あり続けるべきだと思う。

なんて、ちょっとじーんとしていたら、齊藤氏の声が大きく響き渡った。

「いや、10人に1人しか買ってくれないと、とっても困るんですよ!?(笑)」
さすがプロデューサー。オッシャルトオリデス。

『ニーア』が私達に与えてくれるもの。心底楽しみながらプレイするなかで、私達が『ニーア』から受け取るもの。それが何なのかは、まだ誰にもわからない。

ただひとつ、これだけは確信を持って言える。
『ニーア』は、間違いなく、おもしろそうだ。

あなたは、どう思いますか——？

(text by　松下 彩)

インタビューを読み解くための言霊

※1 両性具有

女性でもなく男性でもない存在。カイネの場合は、下世話な言い方をすると「胸もあってナニもついている」状態。古くから、性別の差がない=神格をあらわすとして神話などにも登場した存在だ。とはいえ、実際に社会で生活するにあたっては不便なことも多く、他人に知られた場合には偏見の目で見られることもあるため、実際にはその事実を公にせず暮らしている人が多いといわれる。

カイネも両性具有であることが原因で受けた過去の経験に、ひどいトラウマを抱えているようだ。そのせいか、性格的にもかなり破綻しており、その美しい見た目からは想像もつかないほどに口が汚いことが明らかにされている。

「雑誌ではとても書けないようなことを平気で口走ります」(上久保氏)

海外のGamescomでも、そのギャップにドン引きする記者が続出したとかしないとか……。

半身をマモノに侵され、何もかもが中途半端なカイネの肉体。どんな能力が秘められているのかも気になるところだ。

※2 D.K

『ニーア レプリカント』のキャラクタデザインを手がけたイラストレーター。

「いろいろな風合いのイラストが描ける方。世界観にぴったりだと思って、横尾さんにオススメしました」(齊藤氏)

「ものすごく細かい描き込みの設定画が上がってきて、ビックリ。モデリングするのが大変で、アクセサリーなどの細かなパーツを作るだけで、わりと死にそうでした」(上久保氏)

今後、どのようなキャラが登場するのか？　その繊細なイラストにも期待が高まる!!

※3 音楽について

「楽曲は古い付き合いのある、Monacaの岡部啓一さんにお願いしました。バトル以外にもさまざまな曲があるのですが、全体的に「声」をモチーフにした構成になっています。クオリティについてはかなり無理なお願いをしていて、この前本人から「血尿を出した！」という連絡が来ました(笑)。スクウェア・エニックスの北米支社からも非常に評価が高く、早くもCD化してほしいとの声があるほどの楽曲です。ぜひご期待ください！」(横尾氏)

モチーフが「声」という点が非常に気になるところ。いったい何の声なのか、どういった音楽なのか。横尾氏によると、「非常に説明しづらいので、聞いてもらえば一番早い」とのことなので、東京ゲームショウでのプレイアブルや、公開された動画などでぜひチェックしてみては？

「10人に1人か2人でもいい。とことん楽しんでもらえたら本望」(横尾氏)



それぞれの思惑が重なり絡み合う物語

兄は戦う──愛する妹を守るために

PS3で描かれる、もう1つの『ニーア』の世界。それが『ニーア レプリカント』だ。「模造品」という、思わせぶりなサブタイトルを冠して登場する本作は、『ゲシュタルト』と同じく2010年に発売が予定されている。主人公・ニーアはまだ人間として荒削りな青年として登場し、『ゲシュタルト』のニーア同様、大切な肉親を救うための旅に出る。『ゲシュタルト』と同じ世界観、同じ名前の登場人物が織り成す、もう一方の人間ドラマ。その行く末に待つのは絶望か、希望か──？

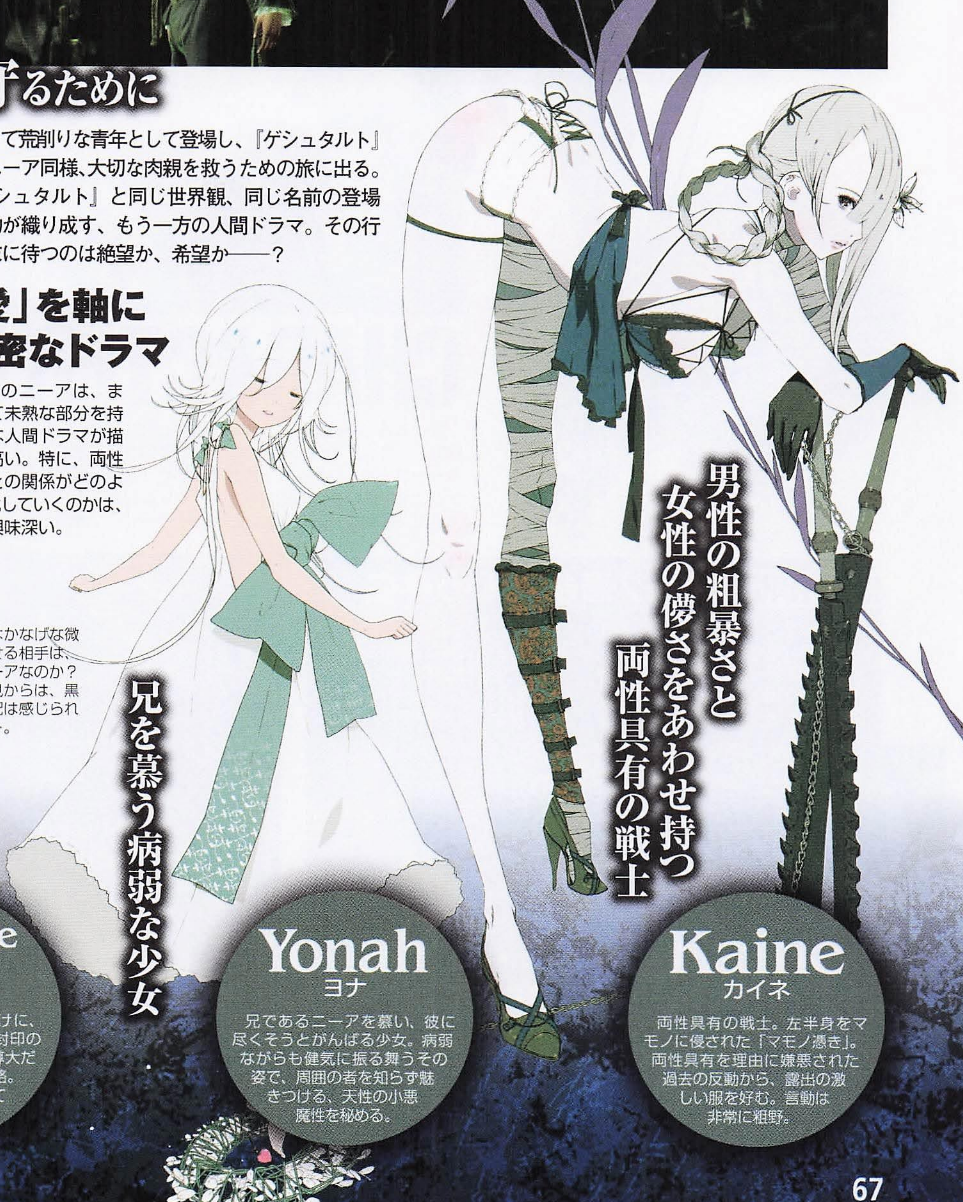
STORY 「肉親への愛」を軸に描かれる濃密なドラマ

『ゲシュタルト』の「父と娘」という構図が、「兄と妹」に変化しているこの『レプリカント』。「家族への深い（ある種妄信的な）愛」を題材にしている点は、両作品とも共通だ。とはいえ、『レプリカント』のニーアは、まだ若き青年。人として未熟な部分を持つゆえに、より繊細な人間ドラマが描かれていく可能性も高い。特に、両性具有の戦士・カイネとの関係がどのように変化していくのかは、非常に興味深い。



◀ヨナがはかなげな微笑みを見せる相手は、やはりニーアなのか？　その外見からは、黒文病の気配は感じられないが……。





記憶を失った白き封印の書物

兄を慕う病弱な少女

男性の粗暴さと女性の儚さをあわせ持つ両性具有の戦士

Grimoire Weiss
白の書

とある出来事をきっかけに、ニーアの旅に同行する「封印の書物」。非常に博識かつ尊大だが、かなりとぼけた性格。記憶の一部を失くしている。

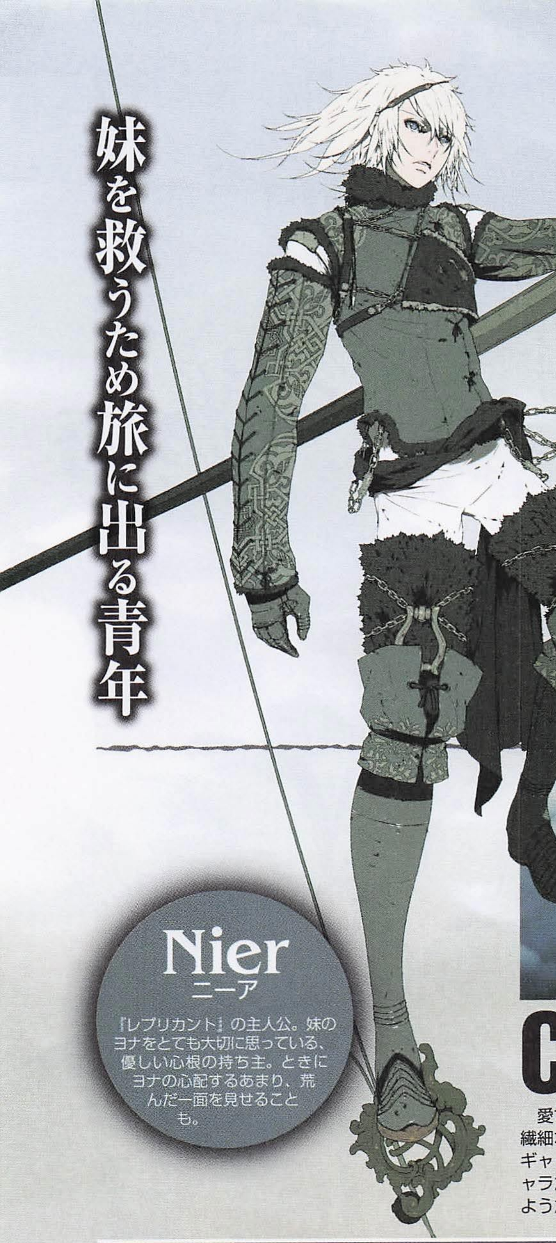
Yonah
ヨナ

兄であるニーアを慕い、彼に尽くそうとがんばる少女。病弱ながらも健気に振る舞うその姿で、周囲の者を知らず魅きつける、天性の小悪魔性を秘める。

Kaine
カイネ

両性具有の戦士。左半身をマモノに侵された「マモノ憑き」。両性具有を理由に嫌悪された過去の反動から、露出の激しい服を好む。言動は非常に粗野。

妹を救うため旅に出る青年



NieR RepliCant™

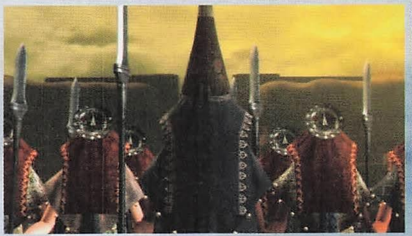
ニーア レプリカント

「1つのタイトルを2つのハードで、似て非なる物語として発売する」という、これまでにありそうでなかったスタイルをとる『ニーア』。「妹を守ろうとする兄」という、また違った視点でドラマを追うことで、『ニーア ゲシュタルト』同様、またはそれ以上に濃密なストーリーを楽しむことができそうだ。

ニーア レプリカント			
2010年発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア	
	備 考	プレイ人数:1人用	



◀ハンプティ・ダンプティを思わせる謎の人物。ただのマモノではなさそうだが、敵か味方か!?



◀謎の仮面をかぶり、槍を手にする人間たち。全員が揃いの民族衣装を着ていることが気にかかる。

Nier
ニーア

『レプリカント』の主人公。妹のヨナをとても大切に思っている、優しい心根の持ち主。ときにヨナの心配するあまり、荒んだ一面を見せることも。

CHARACTER | 心にそれぞれの傷を抱きながら生きる者たち

愛する妹の存在が力の源になり、心の弱さにもなるという、繊細な二面性を持つニーア。男性と女性の狭間で揺れ、そのギャップに苦しむカイネ。彼らをはじめ、本作に登場するキャラたちは、いずれも心にどこか不安定な部分を抱えているようだ。なお、『レプリカント』のキャラデザインを担当するのは、気鋭のイラストレーターD.K氏。氏の繊細なタッチで描かれたニーアは、CGでたくましく表現された『ゲシュタルト』のニーアとは、見た目から大きく異なる印象を与えてくれる。2人のニーア、それぞれの道に交わってくるであろう、さらなる登場キャラたちの個性に、今から期待が高まる。

KEYWORD「マモノ憑き」という存在

マモノ憑きとは肉体にマモノを宿したことで、人の心とマモノの力、両方を手にしてしまった存在。カイネ以外にもそのような人物がいるのか、また、どのような経緯から肉体へマモノを宿してしまったのか。謎に包まれている部分はまだまだ多い。カイネがニーアと行動をともにすることになる理由も、このマモノ憑きという現象にある可能性も？



◀肉体の半分がマモノと化しているカイネ。露出度の高い服を着ていながら、半身を包帯で隠すその理由は、マモノ化している姿を他人に見せたくないからか……。

マモノ憑きとなることで
マモノと比肩しうる
能力を手にできる



SQUARE ENIX × caviaが贈る



『NieR Replicant』 for PlayStation3

何を願うわけでもない
何を祈るわけでもない
無茶苦茶な肉体（カラダ）
デタラメの魂
それでも、生きることしかできない

相反するものがせめぎあい
だましあい、求めあう
狂気の中にしか光を見出せない
腐り、呪い、うめき、痛み、いつか、涙する

燃え尽きた命の果てに
支払う代償はきっと
愛よりも重い

蜜のごとき闇よ
ただひたすらに、私を侵せ

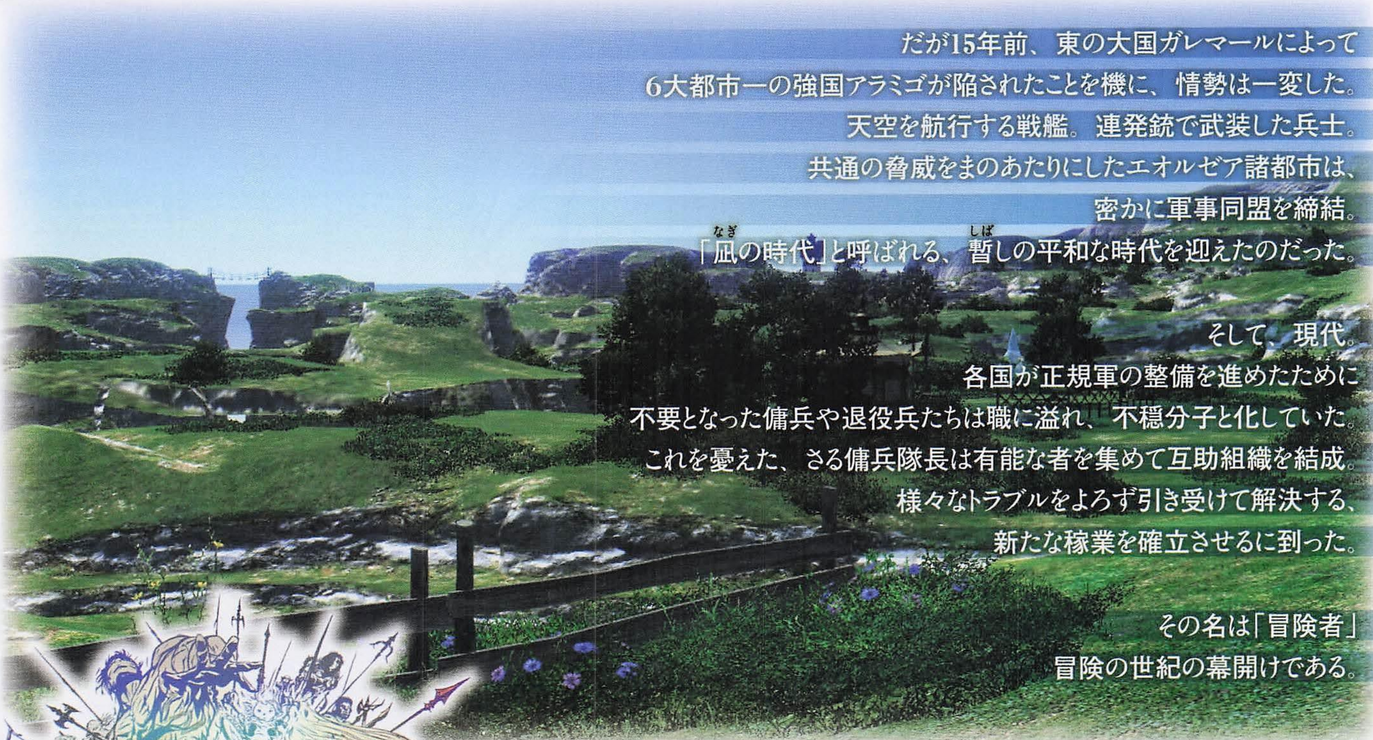
新世代ダークファンタジーの新境地――



新たなるPrologue

～冒険者の時代～

十二神の内の一柱を各々の守護神とする、
エオルゼアの都市国家群。
領地や権益、あるいは神々の解釈をめぐり、諸都市は
合従連衡を繰り返しながら、長き戦乱の歴史を刻んできた。



だが15年前、東の大国ガレマールによって
6大都市一の強国アラミゴが陥されたことを機に、情勢は一変した。
天空を航行する戦艦。連発銃で武装した兵士。
共通の脅威をまのあたりにしたエオルゼア諸都市は、
密かに軍事同盟を締結。
「凪(なぎ)の時代」と呼ばれる、暫(しば)しの平和な時代を迎えたのだった。

そして、現代。
各国が正規軍の整備を進めたために
不要となった傭兵や退役兵たちは職に溢れ、不穏分子と化していた。
これを憂えた、さる傭兵隊長は有能な者を集めて互助組織を結成。
様々なトラブルをよろず引き受けて解決する、
新たな稼業を確立させるに到った。

その名は「冒険者」
冒険の世紀の幕開けである。

現在判明している『FFXIV』の姿を3つの角度からチェック!

今年の6月に電撃発表された、『ＦＦ』シリーズ最新作『FFXIV』！　本作は『XI』以来のオンライン専用のＲＰＧとなっている。今回は8月にドイツで行われた「Gamescom」での実機プレイやこれまでのインタビューなどで判明した現時点での情報を、3つの角度から紹介！

FINAL FANTASY XIV ONLINE

ファイナルファンタジーXIV

『ＦＦ』シリーズの最新作は、なんとＭＭＯ（多人数同時参加型オンライン）ＲＰＧとして登場！　新たなる冒険の舞台や新システムなど、現時点で判明しているその姿を６ページに凝縮してすべてお届けする！

ファイナルファンタジーXIV			
2010年発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険 協力
	メーカー	スクウェア・エニックス	
	備考	オンライン専用	
2010年発売予定	価格未定		
PC	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険 協力
	メーカー	スクウェア・エニックス	
	備考	オンライン専用	

冒険の時代が幕を開ける

MMORPG

World 新たなる世界とそこにある国々

〜世界観〜

『FF XIV』では、「ハイデリン」と呼ばれる世界が舞台となる。プレイヤーが冒険者として暮らしていくことになるのは、そのなかにある小大陸アルデナードと周辺の島々からなる一地方である「エオルゼア」。この世界での戦闘は、剣や魔法が中心となっているが、天空を航行する戦艦や連発銃など、近代的な兵器も存在しているようだ。かつてこの世界には6つの有力な都市国家があったものの、15年前の戦争によって1都市が滅んでおり、プレイヤーはその5つの都市のうちの3つの都市から1つを選択。そこを拠点とする「冒険者」となって生活していくことになるようだ。木々に溢れた都市もあれば、金属が多用された都市もあり、それらの都市はバラエティーに富んでいる印象だ。

冒険の舞台
母なる世界「ハイデリン」と「エオルゼア」

すべての冒険者の第二の故郷となる「エオルゼア」。母なる世界「ハイデリン」の小大陸「アルデナード」と周辺の島々からなる地域の総称であり、海の都「リムサ・ロミンサ」、砂の都「ウルダハ」、森の都「グリダニア」、山の都「イシュガルド」など、当地に点在する都市国家よりなる文明圏の名でもある。南北で激しく異なる気候、荒涼無辺たる大地、のし歩く山のごとき巨獣。エオルゼアの自然は人間に優しくはない。覇を競う都市国家、血を欲する蛮族。そして未知なる外敵。エオルゼアの歴史は血塗られた歴史でもある。それでもなお「神々に愛されし地」とされ、多くの人々を引き寄せる理由は、ハイデリンを形成するといわれる、エーテルの結晶「クリスタル」の存在がカギといえそうだ。

ここに注目! シームレスに移動できる広大なエリア

『FF XIV』の世界は非常に広大で、1つのエリアを端から端まで移動するには、かなり時間がかかるらしい。しかもそれだけの広さのマップを、読み込みなしのシームレスで移動することができるという。1つのエリアでの広さがそれだけのものということは、エオルゼアという世界そのものの広さはどれほどのものになるのだろうか……？



◀遠くまで見える景色が、すべて1つのエリアとして移動可能？

エオルゼアに点在する3つの都市国家

エオルゼアにはいくつもの都市が点在している。ここでは、プレイヤーが冒険者として拠点とする3つの都市について紹介していく。



海の都 リムサ・ロミンサ

Limsa Lominsa

気品あふれる海上都市

エオルゼアの内海ロータノ海に浮かぶ島、ヴィルブランドの南部を領地とする海洋都市国家。航海の女神ルムレーンを守護神としている。無数の小島や岩礁の上に渡された白橋からなる町並みは、気品すら漂い、吟遊詩人からは「ルムレーンのベール」と謳われている。漁業や造船業が盛んで、海上の治安を一手に引き受ける「バラクーダ騎士団」と呼ばれる海軍も擁している。



砂の都 ウルダハ

Ul'dah

巨大な城壁に囲まれた都市

荒涼とした砂漠のなかにある都市国家。厳しい自然から街を守るために、まわりを巨大な防壁によって囲まれている。これだけ巨大な防壁を作れるだけに、相当な技術力をもった国であると思われる。また、この街にはルガディンの一部族も生活しているようだ。

森の都 グリダニア

Gridania

神秘の森に眠る都市

巨大な木々で作られた深い森の奥にある都市国家。ほかの都市に比べて科学などは発達していないように見える。自然と一体となった魔法文化のようなものが存在しているのかもしれない。また、防壁のようなものが見当たらないが、深い森そのものが防壁かも？



ここに注目! 冒険者が集う「冒険者ギルド」！

各国では正規軍の整備を進めた結果、職にあぶれた傭兵や退役兵が溢れ、不穏分子と化していた。この事態を憂えた、さる傭兵隊長は、有能な者を集めて互助組織を結成。さまざまなトラブルを引き受けて解決する、新たな稼業を確立させた。その稼業こそ、「冒険者」である。各地には、そんな冒険者たちが依頼を受けるための「冒険者ギルド」が設立されている。ゲーム内では、冒険者たちはこのギルドに立ち寄ることで、「ギルドリーヴ（P.74参照）」と呼ばれる数々の依頼を受けることが可能。すべての冒険者が、旅立つために集う場所となりそうだ。ほかに、冒険に必要な最低限のものも準備できるかも？



▲一番最初に公開されたイラストが、冒険者ギルドのイメージに近いものになりそうだ。

Races 神々に愛されし地に住まう種族たち

～種族～



エオルゼアで都市を作り、生活している種族は、現在判明している時点で全5種類。これらの種族は、もともとエオルゼアに住んでいたものもいれば、エオルゼア以外のまわりの島などから渡ってきた種族も存在する。もしかしたらほかの島々から、まだまだ新しい種族が登場するかも？　今回は現在明らかになっている5種族にスポットを当てていこう。

新天地を駆ける5つの種族

プレイヤーが冒険者として作成できるキャラクターには、さまざまな種族が用意されている。それぞれ特徴を持っており、得意とする職能なども違っているようだ。ここでは5種族の特徴を紹介しつつ、それらを考察していこう。





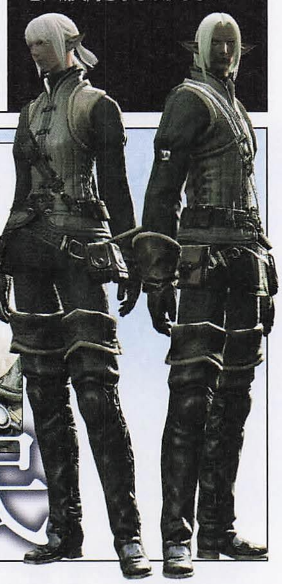
Hyuran ヒューラン　最も人間に近い人口の多い種族

多様なる民

エオルゼアで最も人口が多い種族で、地球の人間に似た外観を持っているのが特徴。もともとは近隣の大陸に住んでいたが、過去三度にわたる大移動で、近隣の島々や大陸などから流入してきた民族だ。彼らがほかの大陸から持ち込んだ技術や思想のおかげで、エオルゼアの文明は飛躍的に高まっていった。出身地に起因する多種多様な言語・文化体系を強みとしているが、民族意識は低く、自由を好む気風を持っている。なお、ヒューランのなかには、低地に移住した「ミッドランダー」と、高地に移住した「ハイランダー」の2つの部族が存在している。

［考　察］
バランス型の種族？

地球の人間にそっくりな種族。極端な長所も短所もなく、バランスのとれた種族となっているそうだ。それだけに、どんなことをするにしても、苦手なものはないのかもしれない。多くの職能のスキルを上げておきたい、いろいろなことをやってみたい、といったプレイヤーにオススメの種族となりそうだ。ミッドランダーとハイランダーの違いがあるのかも気になる。バランス型のなかでも、戦闘向きと、職人向きなものがある？



Elezen エレゼン　かつてエオルゼアを支配していた先住民

［考　察］
発達した聴力はハンターの証？

もともと遊牧民族であったことから、どちらかというと運動能力が高い種族と思われる。手足が細長く、聴力も発達しているだけに、『FF』シリーズにおける狩人など鋭い攻撃に長けたクラスを得意としているかもしれない。また「神々に選ばれた民」としてのプライドが高いという設定から察するに、信仰心も強い種族である可能性もある。『FF』シリーズではおなじみの白魔道士的なポジションも得意かもしれない。

かつてエオルゼアで、支配的地位を占めていた先住民族。エオルゼアを支配していたことで、「神々に選ばれた民」としての誇りを持っている。もともとは遊牧民族で、広大な原野に適応して暮らしていたという。外見は地球の人間に比べて全体的に細身の者が多く、総じて長身である。また、人間に比べて手と脚も長くなっている。また発達した耳は、かなり離れたところの音もよく聴こえるようだ。侵入者であるヒューランの民と死闘を繰り広げた過去をもつが、現在では辺境の民「シェーダー」などの一部の部族を除き、彼らと共存共栄の道を歩む。



崇高なる民

Monsters ～モンスター～

冒険者の前に立ちはだかるモンスターたち

エオルゼアに住む5つの種族に続き、敵として出現するモンスターたちの存在もついに判明した！　シリーズでおなじみのものはもちろん、まったく新しいモンスターも多数登場。そのリアルなグラフィックに驚愕せよ！

ここに注目！　過去のシリーズのモンスターも登場？

右で紹介しているモンスターのなかだけでも、過去のシリーズに登場したモンスターが判明している。ほかにはモーグリなども登場するかも？



［アーリマン］ Ahriman

巨大な1つ目と、細長い手足が特徴的なモンスター。多彩な魔法を使いこなす？



［サボテンダー］ Cactuar

サボテン型のモンスター。1000ダメージを与える「針千本」は健在か!?



［マメット］ Mammet

人形のような外見を持つモンスター。『FFXI』で登場したオートマトンに似ている。



機敏なる民

Lalafell ララフェル

すばしっこく知的な農耕民族

もともとは南洋の島々で暮らしていた農耕民族。交易を通じてエオルゼアに進出。そのまま定住し、主要構成民のひとつに数えられるまでになった。血族関係を大切にする傾向が強いが、排他的ではなく、どの民族とも友好的な関係を築いている。小柄で丸みのある外見に似合わず、健脚ですばしっこく、機知にも富んでいる者が多い。

［考察］

魔力に長けている？

機知に富んでいる者が多い、という設定はほかの種族にはない特徴だ。それだけにほかの種族に比べて、魔力が強いなどの傾向がありそう。また、機敏でもあるということから、『FF』シリーズにおける盗賊的なクラスにも向いている可能性も高い。



剛胆なる民

Roegadyn ルガディン

たくましき海洋民族

おもに北洋を生活拠点としている海洋民族。外見は非常に大柄で、筋骨たくましい。彼らの間では、蛮勇を競い合う風習があり、豪快で小さなことにこだわらない者が多い。海の都リムサ・ロミンサでは、船乗りをしている「ゼーヴォルフ族」が存在。また、砂の都ウルダハで、山岳部族の「ローエンガルデ族」の姿を見かけることもあるようだ。

［考察］

パワータイプの種族

ゼーヴォルフ族のなかには船乗り以外にも、傭兵や用心棒、海賊として暮らしている者もいるとか。それらの設定からも、力を生かした職能に向いていると思われる。また、『FFXI』に登場したガルカ族と類似したデザインだが、こちらには尻尾がないのが特徴的。



孤高なる民

Miqo'te ミコッテ

自然に生きる狩猟民族

大氷雪時代に獲物を追って、氷結した海を渡ってきた狩猟民族の末裔。鋭い嗅覚や恵まれた脚力をもっており、ハンターとして天賦の資質を備えている。また、昼行性の部族「サンシーカー」と、夜行性の部族「ムーンキーパー」が存在。縄張り意識が強いため、同じ部族出身の仲間であっても心許すことは少なく、都市に住む者でも単身で暮らしている者が多い。

［考察］

やはりミコッテの男性は希少？

狩猟民族の末裔だけに、農耕民族のララフェルよりも敏捷性に優れていそうだ。反面、ララフェルよりもやや知性は低い可能性もある。ルガディンとは逆に、今のところ女性しか公開されていないが、男性は希少種？

ここに注目！ リアルさが追求された3つのポイントに注目！

グラフィック技術の向上により、プレイヤーキャラクターである5つの種族も、かなりリアルな外見となっている。ここではキャラクターメイキングや装備品についてなど、グラフィック面で大幅に進化しているポイントを紹介していこう。

［I］あとから髪型を変更可能？

キャラクターのグラフィックは、何種類かあるパターンで固定されているわけではないようだ。肌の色や目の色なども自由に選択できるので、バリエーションがかなり豊富になっている。しかも、あとから髪型のみを変更する、といった部分的な変化をつけることもできる模様。ただし、種族や性別、体型といった部分は変更できないとのこと。

［II］表情もつけられるリアルな感情表現

戦闘以外でも、飛び跳ねたりお辞儀したり、といったアクションが可能。しかもそれらの動きは、モーションキャプチャーを使って作られ、非常に滑らかに動く。さらにそれらのアクションを行うと、動きに合わせて表情まで変化！ より豊かな感情表現を行うことができるようになっている。しかもこの表情は、アクションに連動するもののみならず、表情だけを単独で動かすことができるものもあるようだ。

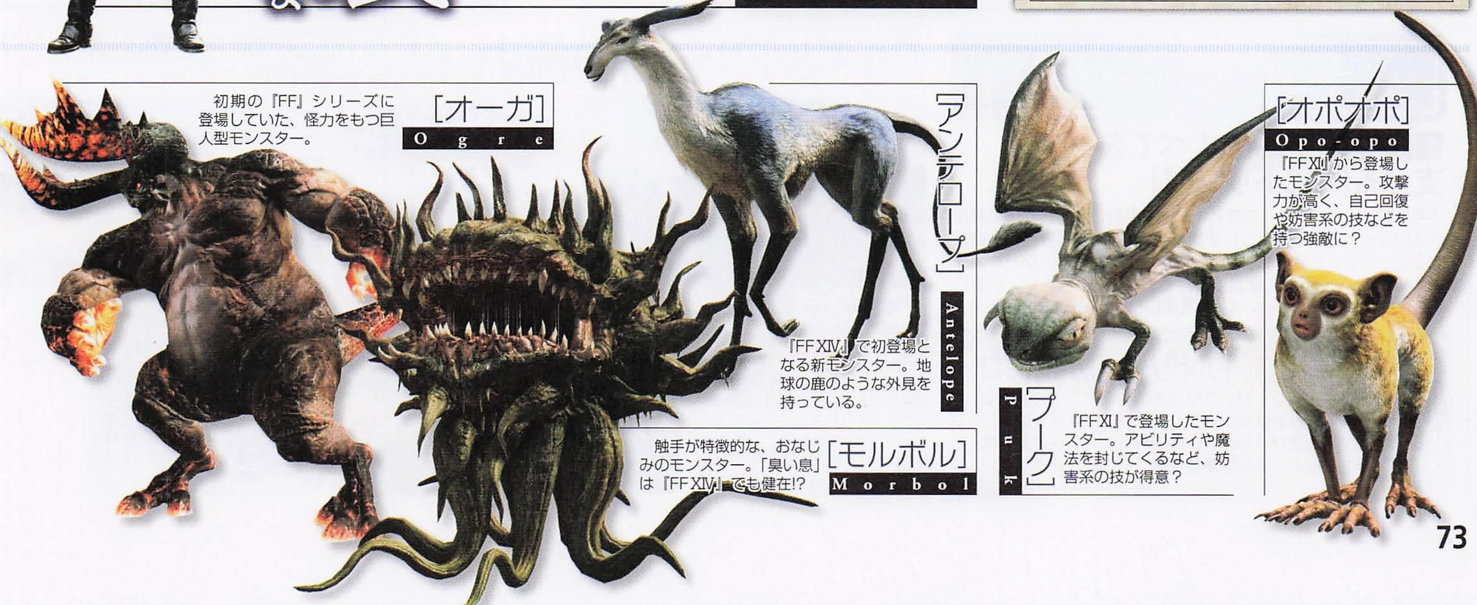
［III］装備品はパーツもカラーもバリエーション豊富？

装備品自体の種類が非常に豊富なうえ、首装備や指輪などといった、目につきやすいところ以外の部位の装備品も登場する模様。しかもそれらの防具には自由に色もつけられる可能性が高い。同じ防具でも、職人ごとのカラーバリエーションが無数に楽しめる!?



◀ネックレスやチョーカーなど、アクセサリー的な装備も登場？ おしゃれ装備にも磨きがかかるかも。

▶装備品の色も自由に変更できる？ 職人だけが変更可能なのか。また、作成時のみ色をつけられるのか？



［オーガ］ Ogre

初期の『FF』シリーズに登場していた、怪力をもつ巨人型モンスター。

［アンテロープ］ Antelope

『FFXIV』で初登場となる新モンスター。地球の鹿のような外見を持っている。

［モルボル］ Morbol

触手が特徴的な、おなじみのモンスター。「臭い息」は『FFXIV』でも健在!?

［プーク］ Puk

『FFXI』で登場したモンスター。アビリティや魔法を封じてくるなど、妨害系の技が得意？

［オポオポ］ Opo-opo

『FFXII』から登場したモンスター。攻撃力が高く、自己回復や妨害系の技などを持つ強敵に？

System 『FFXIV』の中心となるさまざまなシステム

～システム～

『FF』といえば、シリーズを重ねるたびに登場する新システムも特徴の1つ。『FFXIV』でもその伝統は受け継がれている。現在判明しているだけでも、ジョブに関わる「アーマリーシステム」と、冒険を支える「ギルドリーヴ」の2つのシステムが存在。またドイツで開催された「Gamescom」で、バトルシステムもその姿を現した！　ここではそれらのシステムを解説！



アーマリーシステム

武器をもちかえることでその場でチェンジ!

『FFXIV』には、ファイター・ソーサラー・ギャザラー・クラフターといった「職能」が存在する。そして、それら職能は武器や道具を使いこなす「クラス」というものに細分化される。なお、クラスのチェンジは武器や道具を持ち帰るだけでOK。戦闘中以外であれば、いつでもどこでも変更することが可能とのこと。



ソーサラーが足りない!? そんなときは武器を変えて…

冒険の基本となる4つの職能

冒険で活躍できる職能は、4つに大別されている。ここでは4つの職能の特徴を紹介！



ファイター

剣術士、弓術士、斧術士、格闘士など

武器を操る戦闘の求道者

武器を操り、モンスターと肉体で戦うことを得意とするのがファイター。剣や斧などの近接武器のみならず、弓などの遠隔武器の扱いにも長けている。また、武器を使わずに素手による格闘戦などを得意とする者もいる。



ソーサラー

呪術士、幻術士など

魔器や魔法の研究者

魔法が付与された道具や、魔法そのものを操るのが得意なクラス群。いわゆる魔法使いだ。現在判明しているのは呪術士と幻術士の2つのみ。使用可能になる魔法しだいで、攻撃系か回復系の魔法使いになるのかも？



ギャザラー

園芸師、漁師など

自然と採集の専門家

採集道具を操る、自然の専門家。聞きなじみの薄いこの職能は、採取や収穫、釣りや伐採といった、自然から素材を採集することを得意としている。それだけに、戦いはそれほど得意としていないようだ。



クラフター

鍛冶師、調理師、裁縫師など

生産道具を操る職人

物を作ることが得意なクラス群。本作では武器や防具の耐久度が消耗していくので、クラフターによる修繕は必須になるらしい。また、ギャザラーやクラフターといった職人系のクラスのみでもプレイは進められるとのこと。



さまざまな活躍を可能にするクラス!

格闘士 Pugilist
格闘攻撃に特化したファイター。爪やナックルなどの武器を装備可能のようだ。

弓術士 Archer
遠距離攻撃に特化したファイター。反撃を受けずに遠距離から攻撃できそう。

裁縫師 Weaver
布や糸を使って生産を行うクラフター。魔法が付与された装備も作れるのか？

斧術士 Marauder
巨大な斧を振り回して戦うファイター。一瞬で大ダメージを与えるのが得意？

ここに注目! 成長はスキル制!

キャラクターの成長は、レベルではなく、スキルで伸びていくようだ。クラスごとにさまざまなスキルが存在し、経験を積むことによって、それらのスキルが成長して、新たなアビリティなどを修得する。HPなど基本ステータスがどうなるかは気になるところ。

ここに注目! 職能を変えたら防具はどうなる?

「アーマリーシステム」は、武器や道具を持ち替えることで、いつでもどこでも職能を替えられるシステム。では変更後に防具はどうなるのだろうか？　こちらについては、ある程度装備の組み合わせのパターンを用意しておき、装備し直すことができる、なんらかのシステムが用意されるとのこと。なお武器・防具については膨大な種類&グラフィックのものがあるようで、なかには職能限定のもののほか、装備条件に一定値のスキルを必要とする装備なども存在すると思われる。

ギルドリーヴ

冒険者の生活のすべてを支える「ギルドリーヴ」

「ギルドリーヴ」とは、冒険者ギルドで発行される、仕事の委任パスのこと。これで受けられる依頼は、1人でも複数人でも挑戦することができる。しかも複数人で受ける場合は、メンバーの誰か1人が持っていれば、全員で受けることが可能。また、自由に組み合わせて壮大なキャンペーンを楽しむなど、遊び方は無限大！

ここに注目! すべては「ギルドリーヴ」が起点に!

「ギルドリーヴ」で受ける依頼は、クエスト的なものだけではない。それこそ防具の生産や修繕といったスキルを上げるものや、凶悪なモンスターと多人数で戦えるものなど、多様な遊びを楽しむことができる。

◎「ギルドリーヴ」の流れ

ここでは、ドイツの「Gamescom」公開された体験版をもとに、「ギルドリーヴ」の「ブーク被害続出」を例として、その流れを解説していこう。



1 ギルドリーヴを発行

冒険者ギルドで「ギルドリーヴ」を入手したら、まずは「エーテライト（右ページ参照）」を使って、対応するエリアへワープ！　ワープした先には「ギルドリーヴ」のスタート用のエーテライトがあるので、そこで「ギルドリーヴ」を選択すれば開始となる。



2 目標を達成する

スタートしたら、「ギルドリーヴ」に書かれている制限時間内に目標を達成しよう。「ブーク被害続出」の場合は、ブークを3体、ドードーを6体倒すことが目標となる。この目標は、「ギルドリーヴ」プレイ中、画面右上にも表示されており、達成した部分にはチェックがつく。



3 帰還する

目標を達成すると、最寄りの「エーテライト」へと帰還するためのワープも出現する。帰還したら、別の「ギルドリーヴ」を受けることが可能。なお、一部の「ギルドリーヴ」には、別の「ギルドリーヴ」をクリアすることで受けられるものもあるので、連続挑戦も可能に？

※開発中のため製品版では変更の可能性もあります。

バトルシステム
リアルタイムでコマンドを入力する新システム!

今まで謎に包まれていた『FF XIV』のバトルシステムが、ついにその姿を現した！　本作でのバトルは、装備した武器ごとにリアルタイムでコマンドを入力し、攻撃していく流れになっている。その攻撃も「攻撃」コマンドがあるわけではなく、攻撃の仕方ごとにコマンドが用意されており、それらのなかから選択していくことで行っていく。今後変更の可能性もあるが、ここでは「Gamescom」で実際にプレイしてわかった、バトルシステムの流れを解説していく。

画面の見方



1.アクションメニュー
2.3.現在選択中のコマンド
4.各種ステータスゲージ

ここに注目! 街中でも抜刀可能!

『FF XIV』では、街などのモンスターがいない場所でも、武器を構えることが可能となっている。これは、「武器を構える」という行動そのものが、1つのコマンドとして用意されているからだ。ただし、武器を構えることができるといっても、それを使ってまわりの冒険者などに向かって攻撃できるかどうかは、現在のところ不明だ。

「Gamescom」バージョンでのバトルの流れをチェック!

ここでは実際のバトルの流れを解説！　さらに、戦闘に関係がある各種ゲージの見方や使い方なども、合わせて解説していこう。まったく新しいリアルタイムバトルのシステムを、いち早く理解しておきたい。

1 アクションメニューをセット

まずは画面下部にあるアクションメニューに、使いたいアビリティなどをセット。このときにセットできるアビリティは全部で10種類。なお、クラスを変更すると、自動的に変更したクラスのメニューに切り替わる。



▲セットできるのは、左から10個まで。その横には最初から、アイテムと感情表現のコマンドがセットされている。

2 行動はアクションゲージをためて発動

バトルが始まったら、使いたいアビリティなどを、アクションメニューから選択。選択したアビリティは、キャラクターの右下に表示される（このメニューは、右手用と左手用の2種類ある）。その後名前の下にあるアクションゲージが上昇開始。このゲージがたまったら、いよいよアビリティ発動準備完了となる。自動では発動しないので注意。



◀アクションゲージは、選択したコマンドにより、上昇速度が違う？

3 パワーゲージで威力と命中率が変化!

アクションゲージが最大までたまると、今度は左のパワーゲージが動き出す。このゲージは全部で3段階あり、一定時間ごとに1段階ずつたまっていく。そして3段階すべてたまると、また0に戻る仕組みだ。このゲージの量に応じて、アビリティなどの威力や命中率が大幅に変化する。戦闘の状況に合わせて、ゲージの量を使い分けていこう。



▲威力をとるか、タイミングをとるか。リアルタイムで進行するバトルに合わせて発動！

4 一部の技はTPを消費して発動

一部のアビリティのみ、発動時にTPゲージを消費する必要がある。このTPは攻撃を当てるなどの「行動」でたまっていくようだ（Gamescom版では自動でたまっていたが）。また、一気にすべてを消費するのではなく、各技ごとに決まった量のTPを消費して発動するシステムになっている模様。うまく使えば、必殺技の連発もできるかも知れない。



◀TPは行動によってたまっていく。さまざまな局面で使用できそうだ。

ここに注目! より戦いやすくなったバトルシステム!

バトルシステムについては、左で解説した流れ以外にも、まだまだいくつかの要素が判明している。ここでは、それらのシステムについて、紹介していこう。

【I】ウィンドウは移動可能

アクションメニューやステータスゲージなどのウィンドウは、自由に移動させることが可能！　しかもステータスだけではなく、メッセージウィンドウなども好きな場所に配置できる。

【II】攻撃には向きが影響!

『FF XIV』では、戦闘に「位置関係」が大きく影響してくるようだが、今のところ詳細は判明していない。しかし『FF XI』に背後から攻撃を仕掛けることで大ダメージを与えられるアビリティ「不意打ち」があったことなどから、背後>横>正面の順で、より大きなダメージを与えられると予想される。また、各種攻撃には攻撃範囲も設定されており、正面を向いたまま周囲を攻撃することもできる。

ここに注目! すべての冒険の起点「エーテライト」

冒険者をワープさせてくれる施設、「エーテライト」。この施設は単なるワープ装置のみの施設ではない。各種「ギルドリーヴ」をスタートさせる地点となるため、ここに冒険者が集まることになりそうだ。人集めやメンバーの入れ替えなども、ここを起点に行うことになりそう？　そのため、あたりには武器や防具を修繕するNPCや、冒険に必要なアイテムなどを売っているショップなども設置される可能性がある。テントのようなものも見えるので、何かしらのショップはありそうだ。



使用には制限が?

この「エーテライト」によるワープには、副作用がある。そのため、一度ワープを行うと、しばらくワープはできなくなる。どれほどの期間、使用できないかは不明だが、冒険者の活動の拠点となるとのことなので、不自由を感じさせない仕組みが用意されていそうだ。

その他の気になる要素

上記の大きな要素以外にも、いくつかの要素が判明している。ここではそれら以外の要素を紹介。まだまだ全貌が明らかになっていない『FF XIV』だが、これらの要素から、わずかながらその広大な世界が垣間見えることだろう。

競売所はある?

アイテムを自動で売買する、いわゆる「競売所」のような施設は存在しないらしい。これは武器や防具が劣化するため、値段をつけにくいからだろうか？　ただし、アイテム売買の取引が可能な、何らかの施設は導入されるとのこと。

チョコボに乗れる?

ルガディンがチョコボを連れているシーン（P.70参照）が公開されているが、今のところチョコボに乗れるかどうかは不明。移動手段としては「エーテライト」という存在があるため、チョコボの役割がどのようになるのかが気になるところだ。

βテストはいつから?

『FF XIV』のβテストの予定は今のところ未定で、まだまだ先になりそう？　また、各要素を何らかの形でプレイできるようにし、その意見を反映させたうえで、βテストを行うようだ。

私は今作で『スターオーシャン』シリーズの制作を卒業します

進化し続けるシリーズが迎えた集大成の時

──次世代機で『スターオーシャン』シリーズを手がけてみた感想はいかがでしょうか?

山岸功典氏(以下、山岸。敬称略):今回でやれることはすべてやりましたね。だからこれで、私の作る『スターオーシャン』シリーズは終わり! いわば卒業作です。

──いきなり大胆発言が飛び出ましたね! もう、シリーズは発売されないということでしょうか?

山岸:誤解を生むといけませんので……私が作る『スターオーシャン』シリーズが、このPS3版で完結するということです。スクウェア・エニックスや開発のトライエースのなかで、続編の制作に名乗りを上げる人がいれば、今後もシリーズが展開していくかもしれませんが(笑)。

──山岸さん的には、『4』でシリーズの集大成が作れたので満足ということでしょうか?

山岸:集大成といわれると、まさにそういうことになりますね。元々『スターオーシャン』の物語は、『1』『2』『3』の3部作で完結していましたから。そこからさらに、すべての始まりの物語である『4』を作ることができたので、もう思い残すことはありません。

──元々3部作だった本シリーズを、『4』まで続けようと考えた理由は、どこにあったのでしょうか?

山岸:実は『4』は、宇宙が舞台ということ以外、すべてを白紙に戻して作ろうという計画があったんです。それこそ、ジャンルもACTやFPSに変えてしまおうという案すらありました。私としては、SFの世界観が表現されていて、そのなかに冒険活劇の要素があれば、それだけで『スターオーシャン』シリーズに位置づけてよいと考えています。別にキャラクターが宇宙を飛び回らなくてはいけないということはありません。近未来で宇宙が絡んだ話であればOKということです。銀河連邦というキーワードでストーリーが結ばれていれば、遠く離れた異星の話であっても、たとえ、地球と敵対している惑星の話であっても問題ありません。場合によっては地球が題材になったとしても、はるか未来の話ならよいのではないかと、トライエースとは話していました。なぜなら、ハイスペックの次世代機なら、それらの世界観の表現がすべて可能だからです。

──次世代機で制作することになって、可能性は広がったということですね?

山岸:……実は本作は当初PS2で番外編的な位置づけで開発していたんです。その後、やんごとなき理由(笑)があって、次世代機の開発にシフトしたわけですが、丸々1年間ぐらいは結果としてはムダになってしまいました。あのままPS2で制作していたら……どうなったんだろう(笑)。

──そんな大きな裏話があったんですね(笑)。ということは、次世代機で作ることになってから、『4』を『スターオーシャン』の正統なシリーズ作品として制作するように移行したのでしょうか?

山岸:そうですね。次世代機で作る以上は壮大な内容にしようということになりまして、結局Xbox 360版のときはディスク3枚組になってしまいました(笑)。

──それほどまでに『4』は苦労されたと。

山岸:やっと終わったなぁ……という感じで、今はホッと一息ついています。Xbox 360版でも「終わったなぁ」という思いはあったのですが、PS3版の開発の終わりが見えて、「本当に終わった」という思いでいっぱいです。

──話は変わりまして、『4』を含め、『1』からシリーズをずっと作り続けてきた感想をお聞かせください。

山岸:トライエースと一緒に『スターオーシャン』を作ってきて、自分の中のRPGというものは、すべてこのシリーズに入っていると思います。作品ごとに「こうなればもっといいのに」という部分が必ず発生するわけですが、それらはすべて次の作品で詰め込むことができました。

──山岸さん自身が『スターオーシャン』で描きたかったものは、なんだったのでしょうか?

山岸:その質問はよく聞かれるんですが、私はあくまでプロデューサーという立場なんです。自分がやりたいことを実行するよりも、開発スタッフからやりたいことを聞いて形にしていくのが仕事だと考えています。いわばコントロールする立場ですね。だからクリエイティブな部分は、ある意味スタッフにまかせています。

STAR OCEAN®
THE LAST HOPE®
スターオーシャン4
INTERNATIONAL

スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL			
2010年2月4日発売		¥8,190(税込)	
PS3	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:トライエース	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	育成

『スターオーシャン』シリーズの最新作にして最高傑作の『4』が、ついにPS3へ移植! この情報を入手した我々は、シリーズのプロデューサーである山岸功典氏に直撃インタビューを敢行。そこで明らかになったのは、山岸氏が『4』を最後に『スターオーシャン』シリーズの制作を卒業するという事実…。衝撃の内容を見逃すことなかれ!!

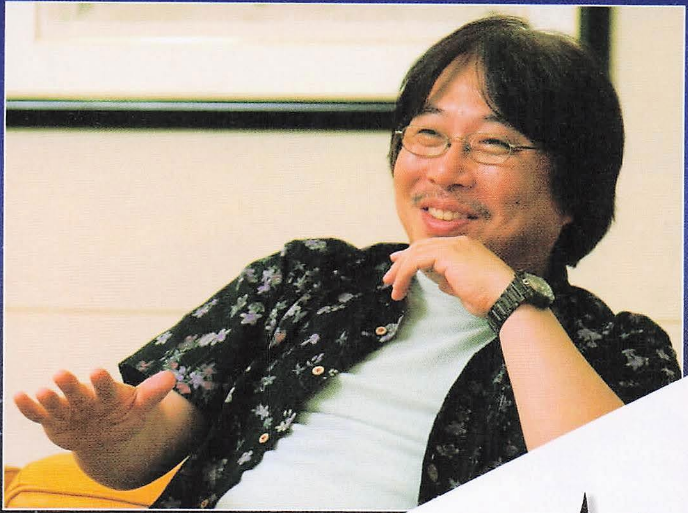


プロデューサー
山岸 功典氏
『スターオーシャン』シリーズや『ヴァルキリープロファイル』シリーズなど、トライエースが開発を手がけるスクウェア・エニックス作品で、長年プロデューサーを務める。

▼PS3版におけるグラフィカルな部分の変化の1つ。インターフェースのデザインが新たに追加され、キャラクターグラフィックがCGバージョンに!



山岸氏が手がける『スターオーシャン』シリーズ 最終作



▲プロデューサーという立場でシリーズを見守り続けてきた山岸氏。職人集団のトライエース開発陣をまとめるのは、かなり大変だったとのこと。

オーシャン』を卒業します。



▶さまざまなハードで進化してきた『スターオーシャン』シリーズ。その集大成となる『4』がPS3で発売！

トライエースの職人気質が生んだもの

――開発を担当しているトライエースの印象についてお聞かせください。

山岸：トライエースは「ゲームは遊び」という思想を常々持っています。だから、ゲームのシステム部分、いわゆるプレイヤーを遊ばせる部分に、特にこだわりが出ているわけです。こういう思想があるからこそ、毎回"業界初"ともいえるシステムを考え、ユーザーのみなさんに提供できたわけで、これは私も誇りに思っています。

――素晴らしいスタッフに囲まれていたから、素晴らしいシリーズを作ることができたと。

山岸：ある意味、ひどいチームですけどね（笑）。トライエースはスタッフ全員が職人気質なので、言うことは聞かないしワガママなんですよ。『2』の頃はグラフィッカーがシナリオに手を出したり、プログラマーがCGに関して口を出したりしてますからね。キャラクターのデザイン画も、基本の絵はすべてトライエースで描いているんです。プロのイラストレーターさんにお願いするのは、あくまでも、最終形にする段階だけです。

――グラフィッカーがシナリオに手を出されるというのは、かなりすごい話ですね（笑）。

山岸：『3』からは、そういう部分の統制がとれてきたので、こういうケースは減りましたけど。かわりにスタッフが好きに作っていいという部分が、おまけダンジョンです。あれはユーザーのみなさんのためというより、制作で大変だったぶんのご褒美なんですね（笑）。

――でも、ファンの方もしっかり喜んでくれていますよね。

山岸：感覚的には同人誌と似ていますね。自分の好きなものを描いて、同じ趣味の人に共感してもらう感覚。トライエースのスタッフは、作り手であると同時に熱心なゲームファンでもあるんです。自分達が遊びたいから作っているという気持ちがすごく強いんですよね。しかも、おまけダンジョンは開発の最後に作るので、一番クオリティが高くなるんです。『3』のときは、チビレナスが、どのキャラクターよりもクオリティが高くなっていました（笑）。

――『スターオーシャン』に『ヴァルキリープロファイル』のキャラクターが登場したのには、我々も驚きました！

山岸：私も見たかったですから（笑）。

――今、シリーズを振り返ってみると『スターオーシャン』は成功だったと思いますか？

山岸：私は成功だったと思いますよ。SFを題材にしたゲームは売れないという風習が『1』や『2』の頃にはあったなかで、これだけの結果を残すことができたことは、ゲーム業界に対しても1つの功績になったと思います。『1』からずっと作り続けてきて、毎回多少の不満は残るものの確実に成長していることを実感できましたし、その結果、『4』でついに完成形に近いものが作れましたし。

――なるほど。では、山岸さん自身は今後、どういったものを作っていきたいとお考えですか？

山岸：次はRPGではなく、ACTやFPSといったジャンルの作品を手がけてみたいと思っています。『スターオーシャン』のバトルはアクション要素が強いのですが、そのアクション部分をもっと突き詰めた作品とかいいですね。

――最後になりますがPS3版の『4』を心待ちにしているユーザーのみなさんに一言お願いします。

山岸：PS3ユーザーのみなさん、本当に長らくお待たせしました。PSやPSPでシリーズを楽しんでくださっていた方にはもちろん響く作品になっていると思いますし、PS3版で初めてシリーズに触れる方でも、RPGとしてのおもしろさが存分に味わえる作品となっています。私が手がける『スターオーシャン』シリーズの最後の着地点がPS3だったことを嬉しく思います。シリーズの集大成となる作品ですので、ぜひクオリティに期待してください。

『SO4』のクオリティは
銀河級



圧倒的なスケールでつづられるストーリー、個性的なキャラクター、やり込み度の高いシステム、臨場感あふれるリアルタイムバトル……。『スターオーシャン』シリーズは我々ユーザーに、毎回新鮮な驚きと感動を与えてくれた。そんなシリーズの最新作に位置する『SO4』は、フルHD出力による美麗なグラフィック、壮大さを増したストーリー、サイトイン／サイトアウトやラッシュモードなどを搭載したバトルによって、今までのシリーズの規模を明らかに凌駕。さらに我々の予想をも超えるクオリティで姿を現した。ここからは、この大作を紐解くべく、独自の切り口で『SO4』のポイントに迫っていく。

POINT 1 広大な宇宙を舞台にした ロマンあふれる世界観とストーリー

従来のシリーズと同じく、広大な宇宙が舞台となる『SO4』。ストーリーには、"人類が宇宙を開拓する"という『SO1』よりも前の時代の出来事……いわゆる、すべての始まりが描かれている。そのため、シリーズをプレイしていない人でもすんなりと世界に入り込めるだろう。星の海を渡り、さまざまな惑星を旅する点は、"スターオーシャン"というタイトル名が示すとおり。それぞれの惑星は文明も環境も異なるので、次の惑星がどんな舞台なのか、胸躍る思いで冒険を進められるはずだ。



▲宇宙船カルナスに乗って、主人公のエッジはさまざまな惑星に向かうことになる。

▼エッジと仲間達は星の海を旅し、その行く先々でいったい何を見つけるのだろうか……。



POINT 2 フルHD出力の採用により 超美麗なグラフィックが全編で実現

PS3版の『SO4』ではフルHD出力が採用されており、これによりあらゆるグラフィックが美しく表現されている。そのなかでも特に目を引くのがフィールドで、美しさのレベルは和製RPGの最高峰といっても過言ではない。さらにいうと、ジュラ紀のような自然があふれる惑星や近代的な宇宙ステーションなど、フィールドの種類が豊富であり、それにともなって美しさのバリエーションも多彩である。フルHD出力の恩恵を受けるのはバトルも同じ。必殺技や呪紋が飛び交うバトルのド派手さは、今までのシリーズを大きく超える。



▶▼美しく詳細に描かれたグラフィック。プレイヤーを『SO4』の世界へと引き込む。



グラフィックの美しさは目を奪われるほど!

星の海の歴史を振り返る 『スターオーシャン』クロニクル STAR OCEAN CHRONICLE

各種挑戦がなされたバトルシステム

RPGのおもしろさという点において必要不可欠ともいえるのが"バトル"のクオリティだ。『スターオーシャン』シリーズはこの部分のクオリティがすさまじく高く、新作が発売されるたびに誰しもが驚いたことは、鮮明な記憶として残っている。ここでは、シリーズのナンバリングタイトルに関して、バトルシステムの注目点をピックアップ。それとあわせて、シリーズの歴史を振り返っていく。

シリーズの基本となるシステムがここに集約!

STAR OCEAN First Departure スターオーシャン1

1996年7月19日、SFCにおける新機軸RPGとして誕生した『スターオーシャン（以下、SO1）』は、当時としては珍しく、SFテイストを採用。このSFテイストと、"キャラクターがバトル中にしゃべる"という革新的なバトルに注目が集まり、この要素の実現はSFCの最大容量となる「48Mbitロムカートリッジ」を採用したことに起因する。時は経って2007年12月27日。同作品の大幅リメイク版がPSPにて発売。



ショート(S)とロング(L)の概念

敵との間合いを示すレンジ（距離）は『SO1』から登場。レンジは剣カーソルに表示され、レンジごとに必殺技が分かれている。



Lボタンと Rボタンに必殺技を登録

LボタンとRボタンに何かを登録する仕組みは『SO1』から存在。ショートとロングの2つのレンジに、それぞれ2種類の必殺技を登録できる。

リンクコンボで必殺技を連続使用

リンクコンボスキルを習得すれば、複数の必殺技の連続使用が可能。このリンクコンボのシステムは『SO3』以外のシリーズ作品で採用されている。

Gutsシステムと怒り状態

味方が行動不能になると怒り状態になるシステムも『SO1』から。行動不能を回避するGutsというパラメータもここから登場。

『SO1』の思い出 13年前はお金がなかった

当時はソフトの価格がかなり高く、『SO1』も¥8,925（税込）で販売されていました。それでもピーク時に比べれば、価格が下がっているんですが。『SO1』は、発売前からそれなりに注目していました。その頃の私は「48Mbitスゲェ！」と日々思っていて、「ぜひ、その実力を知りたい！」というのが『SO1』を購入した一番の理由でした。きっかけはこんな感じですが、『SO1』を手に取ったあの日から、シリーズを追い続ける日々が始まったのです。ちなみに、私はPSP版をプレイしていないので、『SO1』の思い出は当時のままです。（Bros）

※画面はSFC版のものです。



POINT 3 人類の新天地を求める果てしない旅路 その過程で成長していくエッジに共感!

無尽蔵に大量破壊兵器が使用された第三次世界大戦は、世界に終末を予感させる。この大戦により地球の環境は悪化。人口が激減した人類は、滅亡の危機に直面する。地下都市での生活を余儀なくされた人類は新たな生活圏を渇望し、そんななかエッジとレイミはSRFとして宇宙へ旅立った。宇宙開拓における数多くのエピソードを通じ、人として大きく成長していくエッジ。その姿、共感せずにはいられない。

POINT 4 多数の仲間がパーティに参入! 仲間のプライベートアクションも充実

今までのシリーズと同様に、さまざまな種族のキャラクターが仲間になる。全身が装甲におおわれたサイボーグ、天使の羽を持つ女性、ネコのような耳と尻尾を持つ少女など、仲間はいずれも個性豊か。シリーズでおなじみのプライベートアクションでは、シリアスなドラマやぶっ飛んだコメディなど、仲間達が多彩なやりとりを繰り広げる。その数は非常に膨大であり、これが見たくて歩き回ることもしばしば。



▲開拓を進めていくなかで出会う個性豊かな仲間たち。プライベートアクションでは彼らの素顔がのぞける。

POINT 5 キャラクターを演じるのは実力派声優陣 それぞれの迫力の演技も見逃せない!

イベントシーン、バトルシーンともにフルボイスで展開していく『SO4』。キャラクターを演じる声優陣は実力派の面々ばかりだ。日本語音声版では、エッジを演じる岸尾だいすけさんやレイミを演じる福圓美里さんはもちろん、沢城みゆきさんや斎賀みつきさんがエッジ達の仲間を演じる。配役に隙はなく、迫力のある演技が展開。

PS3版オリジナル 複数言語に対応する機能を搭載!

PS3版は複数言語に対応しており、イベント中の字幕やメニュー関連のテキストを英語をはじめとする外国語で表示することもできる。また、キャラクターのボイスも日本語と英語の2種類が収録されていて、これも大きな特徴の1つである。すでにXbox 360版をプレイした人でも英語のボイスでプレイすれば、新鮮な感覚でプレイに夢中になれることだろう。



▲ボイスは日本語、字幕は英語といった設定も可能。インターナショナルと冠するにふさわしいシステムが搭載!

傷つき、助け合いながら 宇宙の核心へと迫る2人

主人公 エッジ・マーベリック

滅亡の危機に瀕した人類を救うべく、第1期SRF(宇宙開拓隊)に入隊した青年。優れた状況判断力を持つが、それ以上に正義感や責任感が強く、ときに行動が先走る。そのため、周囲からは無鉄砲に思われる場合が多く、それをレイミにたしなめられることも。

ヒロイン レイミ・サイオンジ

名家である西園寺家のお嬢様で、達人級の弓道の実力を持つ。エッジとは幼なじみの関係であり、彼と同じく第1期SRFに選出され、宇宙へ旅立つ。他人を気づかう優しい心を持つが、自分には厳しい性分。それが大きなプレッシャーになることもあるようだ。

さまざま要素が追加・洗練され、正統進化をとげたバトルシステム

1998年7月30日、『スターオーシャン セカンドストーリー(以下、SO2)』がPSにて発売。CD-ROM2枚組の大容量によってさまざまな要素の追加・洗練が実現し、バトルにおけるフルボイスやCGムービーの導入は、あくまでもその一部だ。派生タイトルとして、2001年6月28日に『スターオーシャン ブルースフィア』がGBカラーで登場。また、2008年4月2日には、PSPで『SO2』のリメイク版が発売された。

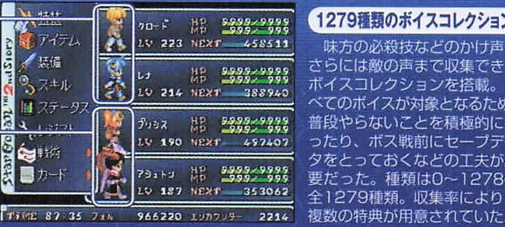


発生したスキルの表示

PSになったことで、画面内の情報量が圧倒的に増えた。バトル中に発生したスキルも表示されるようになり、バトルがさらに楽しめるものとなった。

フルアクティブで自由移動が可能

『SO1』では、オート移動で攻撃するセミアクティブだったが、『SO2』ではバトルのフィールドをフルアクティブで自在に動けるようになった。



主人公は2人から選択可能

クロードかレナのどちらかを主人公に選べるダブルヒーローシステムを採用。2パターンの主人公視点で、ストーリーを楽しむことができた。

主人公を除くと最大で6人が仲間に

主人公の2人以外は6人まで仲間にできる(候補は10人)。感情度によるマルチエンディングもあり、全部を見るには何度もプレイする必要があった。



1279種類のボイスコレクション

味方の必殺技などのかけ声、さらには敵の声まで収集できるボイスコレクションを搭載。すべてのボイスが対象となるため、普段やらないことを積極的に行ったり、ボス戦前にセーブデータをとっておくなどの工夫が必要だった。種類は0~1278の全1279種類。収集率により、複数の特典が用意されていた。

『SO2』の思い出 『SO2』の本がいっぱい出てた

この頃はインターネットが普及し始めた時期。でも我が家にはPCがない状況でした。そのため、情報源となる攻略本はすべて買っていたのですが、それだけでは満足せず、足りない情報は、自分で調べてノートにまとめていたりもしました。今思えば、当時からこの仕事向きだったのかも(笑)。本といえば『SO2』は、いろいろなメディアに派生してましたね。コミックとかアニメとか、どーじんとか。ちなみにPS版『SO2』は実は3枚組。そのうち1枚は宇宙の彼方で野菜を作る『アストロノーカ』の体験版でした。あれって、宇宙つながり……!? (Bros)

※画面はPS版のものです。

POINT 6 アクション性の高さはシリーズ最高峰 リンクコンボの手軽さも見逃せない!

本作のバトルは、従来のシリーズと同じくリアルタイムで進行。フィールドを駆けめぐり、迫り来る敵をせん滅していく。バトルにはアクション要素も存在し、今作で初めてジャンプが追加されるなど、アクション性はシリーズのなかで最も高い。あらかじめ設定した必殺技や呪紋を1つのボタンで繰り出せるリンクコンボを活用すれば、ボタン連打でド派手な技を次々とつないでいくことも可能。これにより、簡単操作で爽快感あふれるバトルを堪能できる。



▲キャラクターによって必殺技や呪紋が異なり、それに応じて操作感覚も違ってくる。



▲リンクコンボを事前に設定しておけば、必殺技の連係も簡単操作で出すことができる。

POINT 7 サイトイン／サイトアウトのシステムが 敵との駆け引きを熱くする!

サイトイン／サイトアウトはバトルの重要システム。ターゲット時に敵の視界にサイトインで進入し、その後、タイミングを見計らってサイトアウト（一時的に姿を消す）をすれば、敵の背後などに回り込めるのだ。このあとは任意の攻撃で、大ダメージを与えることも可能。サイトアウト時にカウンターで反撃してくる敵もいるが、条件を満たせば、その反撃に対して再度サイトアウトを繰り出せる。





▲▶タイミングを計ってボタンを押すだけなので、難しい操作は必要としない。積極的かつ的確に活用することが勝利の秘訣だ。

POINT 8 ラッシュモードを発動させれば バトルの展開を一気に有利に導ける!

キャラクターにはHPやMPのほかに、ラッシュゲージ（Rush）というパラメータが存在する。このゲージが100%まで溜まった際は、ラッシュモードの発動が可能。ラッシュモード中は、キャラクターのスピードやクリティカルの発動率がアップ。さらに、敵の攻撃を受けてものけぞらなくなるというメリットも生まれるので、一方的に攻撃を仕掛けることができ、バトルを有利に進められる。なお、敵にもラッシュゲージが存在し、これが100%になるとラッシュモードを発動させてくる。このことから、敵味方を問わず、ラッシュゲージには常に気を配っておく必要があるだろう。



▶▼敵の攻撃でのけぞらなくなるのは、なかなかおいしい効果。一方的に攻め立てるチャンスが到来！



ラッシュゲージ

ラッシュゲージは、敵にダメージを与えたり、敵からダメージを食らったりすることで上昇していく。逆に何も行動しないとゲージはどんどん減少していってしまう。コンボをつないだりして、効率よくゲージを溜めていくのが得策か？

PS2になって3Dに! より進化したバトルは爽快感が抜群!!

STAR OCEAN Till the End of Time スターオーシャン3

2003年2月27日にPS2で発売された『スターオーシャン3 Till the End of Time（以下、SO3）』。ハードが進化したことで、キャラクターやフィールドもフル3D化。さらに、60フレームで快適に動くバトルやHDDインストールなど、PS2で可能となったさまざまな要素にチャレンジしていたのも印象的だった。なお、2004年1月22日には、DVD2枚組となって新要素を多数追加したディレクターズカット版が発売。



ヒートアップゲージとコンボHIT数

コンボHIT数の表示により、技をつなぐことに爽快感が生まれた。また、ヒートアップゲージが満タンになると、複数のボーナスが得られるシステムも。

Gutsがゲージとして表示

シリーズでGutsがゲージになっているのは『SO3』だけ。行動するたびにGutsゲージが減り、少なくなると行動できなくなるため、戦略性が求められた。

CP（キャパシティポイント）制の導入

必殺技の登録にコストが必要となるCP制が導入。強いものほど必要CPが高く、どの必殺技を選ぶかが重要に。これは『SO4』にも継承された。

小攻撃と大攻撃

通常攻撃は◎ボタンの小攻撃、⊗ボタンの大攻撃の2種類。ボタン長押しで必殺技が発動し、どちらに登録するかで、敵に与えるダメージが変化した。



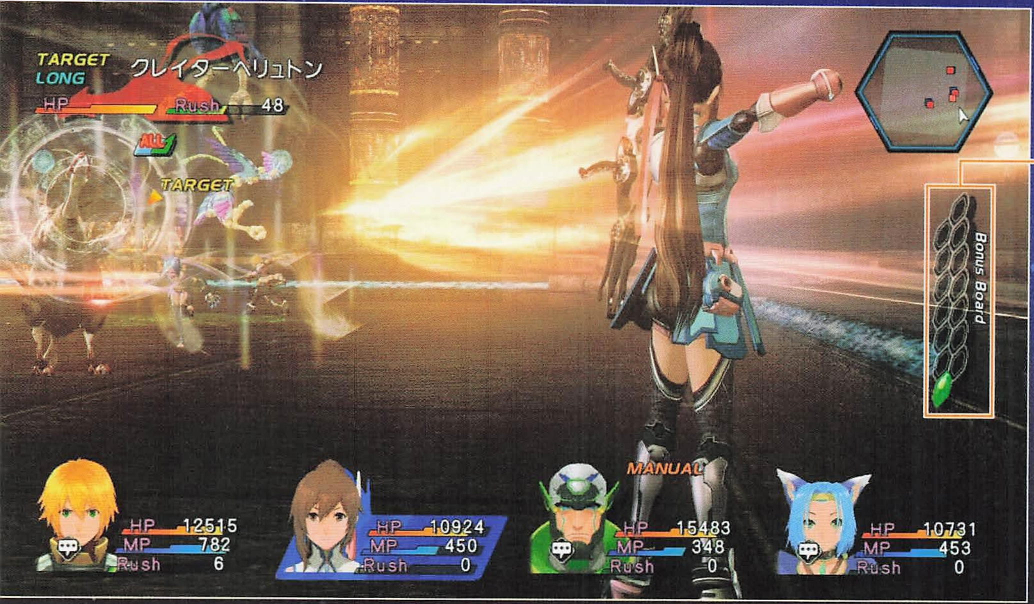
300種類のバトルコレクション

バトルコレクションとは、バトル中のさまざまな行動を項目化し、収集できるようにしたもの。バトルコレクションは、右の画面写真のように獲得の瞬間を画像として残せたほか、収集率による特典も存在した。内容面から考えると、『SO4』のアーツコレクションの基礎になったシステムといえるだろう。



『SO3』の思い出 クリフばっかり使っていたかも

コンボHIT数が表示されるようになったので、簡単にHIT数を稼げるクリフのフラッシュチャリオットばかり使っていた気がします（笑）。ちなみに『SO4』でも、この技に似た名前の必殺技が出てきます。アイテムクリエイションでお世話になるウェルチも、同名のキャラクターが『SO4』で登場しますし、両作品は意外なつながりが結構あるかも。よく考えてみると、『SO1』は『SO2』との、『SO3』は『SO4』との共通項が多いような気がします。3D化という変化がありましたから、バトルの楽しさを追求した結果、こうなったのでしょう。（Bros）



ボーナスボード

ボーナスボードは4種類あり、「クリティカルで敵にとどめを刺す」「複数の敵を同時に倒す」といった条件を満たすことで入手できる。「1枚につき獲得経験値が10%アップ」など、嬉しいボーナスを得ることができるので、バトル時に狙っていきたい要素となる。ちなみにボーナスボードは、クリティカルを受けたり、戦闘不能になったりすると破壊されてしまう。



◀▲ボーナスボードは14枚まで所持でき、さまざまなボーナスを与えてくれる。ボーナスは色によって異なり、経験値、お金、バトル終了後の回復率、パーティSPの4種類がある。

PS3版オリジナル ターゲットの変更方法が手軽になって便利に!

Xbox 360版では、ターゲットを変更するときにその敵の方向を向く必要があった。しかしPS3版では、ターゲットを変更する方法が変わって、STARTボタンを押すだけで変更できるようになった。これにより操作が手軽になったので、アクションが苦手でも比較的対応しやすくなったはず。





◀▲PS3版におけるターゲット変更の例。Xbox 360版では実はターゲットの変更が一苦労だったが、PS3版ではSTARTボタンを押すだけで対象となる敵を変更できるようになったので、倒す相手を選びやすくなり、戦術が立てやすくなった。

STARTボタンを押すだけでターゲットの変更が可能に!!

POINT 9 バトルボーナスを狙って戦うことでバトルの楽しさが大きく広がる

複数の敵を同時に倒すなど、バトル中に条件を満たすと、経験値などにボーナスがつくボーナスボードを入手できる。このボードは、破壊されない限り次のバトルに持ち越せるので、ためていくこともバトルの醍醐味となっている。

POINT 10 スキルポイント(SP)の割り振りでキャラクターの特性に幅が生まれる!!

パラメータやクリティカルの発動率がアップするコマンドスキル、呪紋、必殺技は、すべてスキルとして扱われる。プレイヤーはSPというパラメータを使って、これらスキルのレベルを自由に上げていくことが可能。同じキャラクターでも、攻撃に特化したキャラクターにしたり、補助能力のある便利なキャラクターにしたりと、プレイヤーの好みで特性を変化させることができるのだ。

POINT 11 クエストやアイテムクリエイションなどやり込み要素がとにかく豊富!

『SO4』には、住人から依頼を受けて報酬をもらうクエストや、新しいアイテムを発明するアイテムクリエイション、さまざまな強敵と戦う闘技場、バーニィを使ってレースをするバーニィレースなど、本編とは直接関係のないやり込み要素が満載。ほかにも"呪紋オンリー撃破"といった特定の条件をクリアすることで達成されるアーツを集めるなど、コンプリート魂に火をつけるやり込み要素も豊富だ。シリーズでおなじみの隠しダンジョンも、もちろん用意されている。

『スターオーシャン』シリーズの最終進化形がここに!

STAR OCEAN THE LAST HOPE スターオーシャン4

2008年2月19日にXbox 360で発売された『スターオーシャン4 THE LAST HOPE(以下、SO4)』。かつてないスピードで展開するバトルはファンを夢中にさせた。そんな『SO4』がインターナショナル版として、PS3の地へと降り立つ。なお、PS3版はBD1枚組なので、ディスクの入れ換えが不要。



ボーナスボード

「クリティカルで敵にとどめを刺す」などの条件を満たすごとに、色がついたボードを1枚ずつ入手。この状態で勝利すると、色に対応したボーナスが得られる。

ラッシュゲージ

攻撃したり、攻撃を受けたりすることで溜まるゲージ。ラッシュゲージが100になるとラッシュモードが発動可能になり、さまざまな効果を得ることができる。

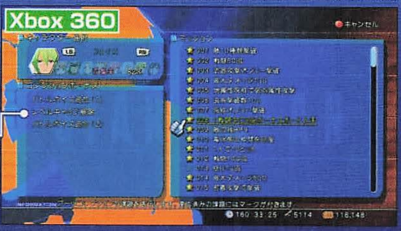


リンクコンボでダメージアップ

必殺技などは最大で6つまで登録可能。登録した数だけ連続で攻撃でき、リンクコンボでつないだ2つ目以降の必殺技は、補正によりダメージが上昇する。

900種類のアーツコレクション

バトルで特定の条件を満たすと、右の画面写真のようにアーツコレクションが達成されていく。キャラごとに100種類あり、達成項目には★マークがつく。



『SO4』の思い出 現在進行形でプレイ中!

正直に申しますと、雑誌などで見た印象は「普通のRPGっぽいな～」でした。でも、実際にプレイしてみると、これがまた、マジでスゴイ一品! サイトイン/サイトアウト&ラッシュモードによる敵との駆け引きや、超ド派手な必殺技など、バトルが本当に楽しいのです。現時点で約160時間プレイしていますが、実はまだクリアしていません。クリアしていない理由は、アーツコレクションの達成が目的で、ずっと闘技場にこもっているからなんですけど。PS3版が発売される前に、Xbox 360版をクリアしておきたいけど……遊ぶ時間が欲しい!(Bros)

“幻の大地”、DSに現る――

DRAGON QUEST VI

ドラゴンクエストVI
幻の大地

14年という歳月を経て、『ドラゴンクエストVI 幻の大地（以下、DQVI）』がゲームファンの前に降臨！ 個性豊かなキャラクターたちが彩る不思議に満ちた物語が、DSで再び幕を開ける!!









幻想的な冒険がよみがえる！

ファン待望のDS版ついに情報解禁!!

本作は、1995年にSFCで登場した『DQVI』のDS版。オリジナルが発売されてから他機種でのリリースは初となる。これまでにDSで登場したほかのシリーズ作同様、温かみのある3Dグラフィックや、DS特有の上下画面で『VI』の世界を再現。今回は、本作の不思議な世界と登場キャラたちを紹介しよう。

ドラゴンクエストVI 幻の大地			
発売日未定		価格未定	
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:アルテピアッツァ	育成
	備考	プレイ人数:1人用	

1 “天空”シリーズ第3弾は2つの世界が舞台に!?

『DQVI』の世界には“もう1つの大地”が存在する!? ワールドマップが2つ存在するように、本作の冒険の舞台は謎に満ちた世界。大地の下にはもう1つの世界が広がっているようだが、主人公はこの2つの世界を行き来することになるのか!? サブタイトルの『幻の大地』が意味するのは、2つの世界のどちらかなのだろうか？ 主人公は見知らぬ土地で、大魔王と対決することになるようだが……。

ワールドマップが2つある!?





▲▶大陸の形も異なる2つの世界。だがよく見ると、どちらにも内海があるなど共通点も。

穴の下に大地が…!?



▲主人公がのぞき込む穴の下に別のフィールドが！ 見た目は今いるフィールドと、大きく変わらないようだが!?

Check “天空”シリーズ3作品とは？

『DQIV』『DQV』、そして『DQVI』は世界観に共通点が多く、“天空”が物語のカギとなっているため“天空”シリーズと呼ばれている。『IV』と『V』のDS版はすでに発売されており、本作『VI』でDS版“天空”シリーズがすべてそろうことになる。



ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

1990年にFC版、そして2001年にPS版、2007年にDS版が発売。全5章からなるオムニバス形式のストーリーと、パーティメンバーを乗せるシリーズ初の馬車システムが話題となった。

ドラゴンクエストV 天空の花嫁



1992年にSFCで発売され、その後、2004年にPS2版、2008年にDS版が登場。親子3代にわたる壮大なストーリーが展開する。主人公が魔物使いで、モンスターを仲間にできるのが特徴だ。



2 不思議な運命を背負った6人のキャラクターたち

『DQⅥ』にはプレイヤーの分身となる主人公のほか、ともに冒険する仲間たちも登場する。彼らはそれぞれ生まれも立場もバラバラだが、共通して不思議な生い立ちと、抗えない運命を背負っている。精霊の言葉に導かれて旅立つ主人公と仲間たちを待つものは？

ライフコッド村で暮らす青年主人公

人里離れたライフコッドと呼ばれる村の青年。妹と一緒に暮らしていたが、ある日"精霊の啓示"を受けて広い世界へと旅立つことになる。



▲主人公は妹のターニアとライフコッド村で暮らしているようだ。右の写真では、ターニアが主人公に語りかけているが……。

ターニアも重要な役割を持つ…？





謎多き美女ミレーユ

旅先で主人公の前に現れた、美しい金髪の女性。ミレーユという名前以外は、その素性も旅の目的も謎に包まれている。



◀怪しい雰囲気をした部屋にいる主人公たち。いったいミレーユは、主人公たちに何をもたらすのだろうか……？

おてんばな少女バーバラ

自分の名前以外のことは、なに1つ覚えていない記憶喪失の少女。だがそんな不運を嘆くことなく、明るく振る舞う。

▶時折、失った記憶に対して不安を感じることも。そんな彼女を待ち受ける運命とは？





"神の使い"の一族チャモロ

世界のどこかにいる"神の使い"といわれるゲント族の少年。天啓を受けて、主人公たちの旅に加わることになる。

◀主人公よりも年齢は下のようだが、その口調からしっかりした性格の持ち主であることがうかがえる。

孤高の剣士テリー

"世界一の剣"を探して旅をしているテリー。主人公たちとはライバル関係のようだが、どう仲間になる？目の前にいるバトルレックスは!?



旅をする武闘家ハッサン

筋骨隆々としており、武人としてかなりの腕前を持つ。ある城で主人公と出会うことになるが、それまではどんな修行の旅をしていたのだろう。



◀ハッサンはさっぱりとした性格で、旅をするうちに主人公の兄貴分のような存在になっていく。

Check テリーは『モンスターズ』シリーズにも登場!!

仲間のなかでも人気の高かったテリーは、その後、外伝的作品『DQモンスターズ テリーのワンダーランド』で主役も務めた。

電撃ゲームス的『DQⅥ』回顧録 思い出深いキャラたち

『DQⅥ』が発売されたのは、もう14年も前ですか。同じ年に生まれた子は、今年で中学2年生ですよ。当時はWindows95も発売されて、そちらもずいぶん話題になっていました。さて、その『Ⅵ』ですが、私はもちろんSFC版をプレイ済みです。今回の記事でも紹介しましたが、2つの世界やたくさんの乗り物があったことを覚えています。あ、あと、主人公が実は○○だったり、ハッサンが旅をしていた理由が○○に××のが△△だったからとか、ミレーユと某剣士が……と、キャラクターについても印象に残っていることが多いです。またDS版『Ⅳ』『Ⅴ』同様に会話システムが導入されれば、彼らがもっと魅力的に感じられるハズです。そして忘れてはならないのがバトルシステム。『Ⅵ』はシリーズで初めてモンスターのモーションにアニメーションが採用された作品で、DS版でその動作がパワーアップされるのは間違いありません！ 成長システムも含めて今からどんなバトルが展開するのか楽しみです。（千歳）

3 神秘的な乗り物や奇妙なモンスターたち！

謎に包まれた部分も多い『DQⅥ』だが、これまでのシリーズとは一線を画す、不思議な乗り物が多数登場するのも特徴。『DQ』シリーズの乗り物といえば、真っ先に思い浮かぶものは船だが、その船にもヒミツが隠されている。また、主人公たちの前に立ちふさがるモンスターも、これまで以上に個性的なものが多い。



ベッドに乗って空を飛ぶ!?

▲「また」という言葉が気になる。ベッドが空を飛ぶことが頻繁にあるのか!?



光に導かれる船!?

▲4本の光の柱に支えられているような感じで、これだけでも普通の船ではないとわかる。果たして海を移動するだけのものなのか？



▲▼シリーズおなじみのモンスターはもちろん、ちょっと風変わりな敵もたくさん登場する。



“潜友”

“メタルギア サーガ”における最大の謎である、
BIGBOSSにまつわる空白の歴史。
そのミッシングリンクを“潜友”とともに協力プレイで確かめろ!

体験版の先行プレイで判明! CO-OPS(協力プレイ)が生み出す新たな『MGS』

小島監督が脚本・ゲームデザインを手掛ける『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER(以下、MGS PW)』では、シリーズ初の協力プレイを実現！ 先行プレイで判明した本作最大の魅力を解説する。さらに、シリーズの歴史を振り返りつつ謎の登場人物たちを徹底検証。そして、小島監督へのインタビューも見逃すな!!

SNAKE スネーク

BIGBOSS（ビッグボス）

CV. Akio Ohtsuka［大塚明夫］

過去に全面核戦争の危機から世界を救い、米国政府から「BIGBOSS」の称号を得た伝説の英雄。かつて世界を救った彼が、なぜ武装要塞国家アウターヘブンを率いて世界を敵に回したのか……。その謎は、『MGS PW』で語られる？

METAL GEAR SOLID®
PEACE WALKER

たちと紡ぐ英雄の物語

BIG BOSS's

STORY

イベントシーンはバンドデシネ形式！



▶本編ストーリーのイベントシーンでは、新川洋司氏と『MPO』などと同じく、アシュレー・ウッド氏の描いたイラストをデジタルバンドデシネ方式で表示。元が一枚絵とは思えないほどの、滑らかなアニメーションにも注目！



◀「国境なき軍隊」のキャンプ地へと訪れたガルベスとパス。コスタリカから来た彼らの要請に、スネークは……。

▼通信基地と思われる軍事施設へと潜入するスネーク。ここは謎の武装勢力のアジトなのだろうか、それとも……？

STORY INTRO-DUCTION



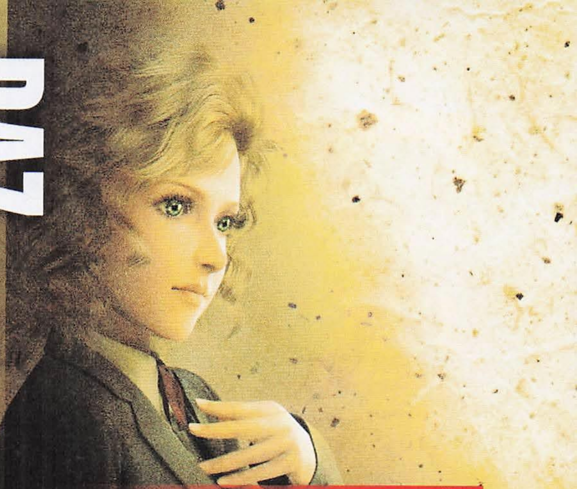
武装勢力の正体とは!?

コスタリカの平和を脅かす謎の武装集団の影

1962年のキューバ危機をはじめ、米ソ両国の関係は、しだいに世界中を極度の緊張で包んでいった。時は流れ1974年。世界に全面核戦争のような危機は訪れなかったが、いまだ東西冷戦の緊張は解けていなかった。そんな当時、冷戦のパワーバランスの要となっていたラテンアメリカ地域にて、奇跡的に平和を保っていた国・コスタリカ。しかし、その平和も謎の武装集団の活動により終わりを迎えようとしていた……。軍隊なき国家の未来を憂いた人々は、1人の男に望みを託す。その男の名はスネーク（BIGBOSS）。要請を受け入れたスネークは、南米コロンビアにて組織していた“国境なき軍隊”を出動させる。この軍隊こそ、後に「アウターヘブン」と呼ばれる組織の前身となるものだった。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER		
2010年発売予定	価格未定	
PSP ジャンル	ACT（タクティカル・エスピオナージ・アクション）	ACT
メーカー	発売元:KONAMI／開発元:小島プロダクション	協力
備考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	育成

PAZ



パス

CV. Nana Mizuki［水樹奈々］

スペイン語で平和を意味する「パス」という名を持つコスタリカの少女。過去に武装勢力に捕らわれていた。ガルベスとともに、“国境なき軍隊”のもとを訪れる。

Gálvez



ガルベス

CV. Hochu Otsuka［大塚芳忠］

コスタリカの国連平和大学の教授。数十年に渡って平和を説いてきたという。パスの恩師でもある。パスとともにスネークのもとを訪れ、コスタリカで活動する武装勢力の調査と排除を依頼するが……。彼の右手は義手になっている。

Miller



ミラー

CV. Tomokazu Sugita［杉田智和］

“国境なき軍隊”を運営するスネークのパートナー。母親は日本人。米国の大学を卒業後、日本の自衛隊に入隊。除隊後は各地を転々とし、コロンビアでスネークと出会う。

CO OPERATION 協同

1人は潜友のために 潜友は1人のために



▶敵兵の凶弾に倒れてしまった仲間は、心臓マッサージを施すことで蘇生させることができる。仲間を戦地で見捨てることなく、ともに過酷な任務を成功させよう！

協力プレイが可能なミッションでは、2人（一部のミッションでは最大4人）で協力してミッションを遂行することが可能。その際、別々に行動することも可能だが、そんなプレイでは『MGS PW』の真の魅力は味わえない。本作の協力プレイの真髄は「コープ・イン」の状態にある。仲間とコープ・インすることで、LIFEや所持している武器などを共有することが可能。自分のすべてを仲間に託し、仲間のすべてを自分に託される。この関係が強固な絆を生む。



◀コープ・インしているときは、その仲間が今現在装備しているもの以外なら自由に使用することができる。



◀身体の周囲にあるCO-OPSリングが重なると。



▶コープ・イン状態に。外側の広い円内が有効範囲だ。

KEY WORD

コープ・イン

コープ・インは、CO-OPSリングが重なる位置まで近づけば自動的に発動する。一度発動すれば、外側の大きな円で表示される有効範囲から出ない限りは、仲間と離れていても装備の共有などが可能。また、LIFEも共有することになるので、瀕死の仲間にコープ・インして、仲間を救うといった活用法もある。有効範囲から出てしまうとコープ・アウトとなり、コープ・インの状態が解除される。

協力プレイ 『MGS PW』の最大の魅力 CO-

スネークフォーメーションが一糸乱れぬチームワークを実現する

コープ・インした状態の仲間に近づくことによって、スネーク・インすることができる。スネーク・インをすればスネークフォーメーションを組むことが可能。スネーク・インしたキャラは、スネーク・インされたキャラに移動を委ねることになり、2人1組で数珠つなぎのような行動をすることができる。その場合、後続キャラの移動速度が遅くても、先導役となるキャラの足が速ければ、素早く移動することも可能になる。



◀仲間に近づくと、画面にアイコンが表示される。このときアクションボタンを押すと……。



▲後続役は先導役に引っ張られるかたちとなる。そのため背中合わせの状態になれば、全方位を警戒しながら移動することも可能だ。



▶スネーク・インできる（スネーク・インした側が後続役）。この状態はアクションボタンを押している間だけ有効で、離すと解除される。

KEY WORD

スネーク・イン

スネークフォーメーションを組むことを「スネーク・インする」という。コープ・イン自体は4人まで可能だが、スネークフォーメーションを組めるのは2人まで。そのため、3人以上で数珠つなぎで移動したりすることはできない。

CO ORDINATION 協調

仲間と協力して敵を排除せよ

CO MBINATION 共闘

潜入任務とはいえ、ときとして回避できない敵が立ちはだかることもある。そんな場合は、味方と協力して速やかに敵を排除したい。攻撃する相手を決めて挟撃したり、敵兵を盾に取って相手をひるませるなど、協力プレイならではの方法でピンチを打破していこう。



▲CQCで拘束した敵兵を尋問し、情報を聞き出せ！場合によっては、敵陣突破のための有益な情報が聞けることも!?



◀仲間が銃座で援護射撃！　その間に発射までのスキが大きいRPGのロケット弾を装填!!

戦場には銃座も設置されている!

POINT CHECK

タグについて

壁などに張り付いたり、床に伏せた状態からLボタンでズーム。その状態からRボタンを押すと、その敵兵の頭上にタグを表示させることができる。このタグは、壁などを挟んだ向こう側からも見えるので、目印としても有効に活用できる。



▲壁に張り付いて敵兵を注視することで、その敵兵にタグが表示される（POINT CHECK参照）。次の攻撃対象はこの敵兵だ！



▶装甲車と、その周囲を警護する多数の敵兵たち。戦闘に突入すれば、無傷では済まされない!?

OPS

単独潜入では味わえない協力プレイならではの楽しみ

協力プレイによって、行動の選択肢は無限に広がっていく。これまで誰も体験したことのない、新たな潜入任務のカタチがココから生まれる。

共同任務だからこそ可能な行動

潜入任務では、行動の選択肢が多いほど、そのミッションを成功に導ける確率も高くなる。そういった意味で協力プレイは戦力の増強はもちろん、純粋に行動できる範囲が広がることも大きなメリットになる。1人では越えられない段差や仕掛けも、協力プレイなら突破することが可能。単独潜入では不可能なルートを進むことによって、安全にミッションをクリアできることもあるだろう。



▲1人がオトリとなって敵兵の気を引いているうちに、もう1人が敵兵を排除して突破！



◀警報装置が作動して閉まろうとするシャッターを支え、間一髪の突入に成功！

POINT CHECK

可能な行動

掲載した写真以外では、仲間を足場にして、段差を上るシーンも判明している。また公式トレーラーでは、ダンボールを足場にして段差を上るシーンも確認できる。

体験プレイインプレッション

シューター操作で快適プレイ!

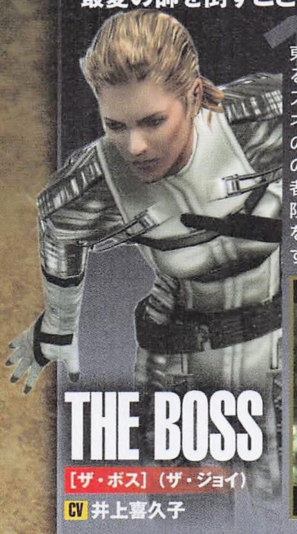
TGS2009の「未体験抑止版」(体験版)を先行プレイ。ということで、早速インプレッションをお届け。プレイしたのは、チュートリアルに相当する本編のプロローグと、2人協力プレイが可能な1つのミッション。そして4人協力プレイが可能な戦車と戦うミッションでした。『MGS PW』の操作モードには『MPO』に近いアクション操作と、『MGS4』に近いシューター操作があり、今回はシューター操作でプレイ。この操作方法がかなり快適！　というのも、移動がアナログスティック、カメラ操作が○×△□ボタンで行え、移動しながらでもストレスなくカメラを動かせるのです。ちなみに攻撃は、Lボタンで構えて、Rボタンで実行。CQC(新たに連続CQCなどもあり）や攻撃の方法はチュートリアルで練習可能。ちなみに練習相手は“国境なき軍隊”の兵士なのですが、攻撃を成功するたびに「さすがです、ボス！」などと、いちいちスネークを讃えるのには笑ってしまいました。協力プレイでは、コープ・インしている仲間の1人がレーダーを装備すれば、全員に表示されるという仕様が便利でした。装備の共有については、乱戦状態だと仲間の装備を使う余裕は……ありませんでした。残念。それと、ミッション中はCO-OPS通信（プリセット無線）での意志疎通も可能でした。

CO LLABORATION 共同

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

最愛の師を倒すこと、それが男に課せられた使命

キューバ危機により緊張が極限まで高まった東西冷戦を背景に、1組の師弟の運命が交錯する……。隠密部隊FOXに所属するネイキッド・スネークは、「バーチャスミッション」と「スネークイーター作戦」に参加。内通者のエヴァの協力を得て任務を遂行するなか、彼はGRUの大佐ヴォルギンの野望と、その背景にある「賢者の遺産」について知る。ヴォルギンの野望を阻止し、そして最愛の師であるザ・ボスの抹殺を遂行したスネークは、ボスを超える者を意味する「BIGBOSS」の称号を授かる。



THE BOSS

[ザ・ボス]（ザ・ジョイ）

CV 井上喜久子



◀ザ・ボスとの戦いのなかで、スネークが導いた答えとは？

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

BIGBOSSの伝説が始まる

ジーン率いる特殊部隊FOXが弾道メタルギアを盗み、コロンビアのサンヒエロニモ半島を占拠。「賢者の遺産」の所在を聞き出すために拉致されたBIGBOSSは、キャンベルの協力を得てFOXに対抗するFOXHOUNDを結成。スネークはメタルギアRAXA（ラシャ）を破壊し、「賢者達」の支配から解き放たれた新たな世界「兵士たちの天国（アーミーズ・ヘブン）」を作ろうとしていたジーンも倒し、核の脅威から世界を救った。



▲この事件をきっかけに、BIGBOSSはザ・ボスとは違う生き方を選択する。

METAL GEAR

BIGBOSSがスネークの前に立ちはだかる

南アフリカの武装要塞国家・アウターヘブンの調査に、FOXHOUNDの総司令官・BIGBOSSは新人のソリッド・スネークを派遣。だが、メタルギアTX-55を破壊した彼の前に、BIGBOSSが現れる。

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

BIGBOSS、ついに死す…？

突如中央アジアに出現した独立武装要塞国家・ザンジバーランド。FOXHOUNDは、退役していたソリッド・スネークを召還し、ザンジバーランドに拉致された博士の救出を託す。そして、スネークの前に再びBIGBOSSが立ちはだかる……。

HISTORY OF MGS SAGA

『MGS PW』によって空白の歴史が埋まるメタルギアサーガ。シリーズ作品を総復習!

1942
■米陸軍技術本部、原爆開発計画（マンハッタン計画）開始。
■ザ・ボスが「コブラ部隊」を設立。

1945
■広島と長崎に原爆が投下される。
■オタコンの父誕生。

1947
■ザ・ボス、「コブラ部隊」を解散。

1950
■ネイキッド・スネーク、ザ・ボスに弟子入りをする。

1951
■米国、ネヴァダエリア7で核実験「BUSTER DOG」を実施。ザ・ボスが被爆。

1954
■米、ビキニ環礁で水爆実験。ネイキッド・スネークが被爆し、子を成せない体に。

1962
■キューバ危機発生。
■ソコロフをソ連へ返還。

1963
■米ソ間で部分的核実験禁止条約が締結。

1964
■ベトナム戦争開戦。
■隠密特殊部隊FOXが「バーチャスミッション」「スネークイーター作戦」実施。

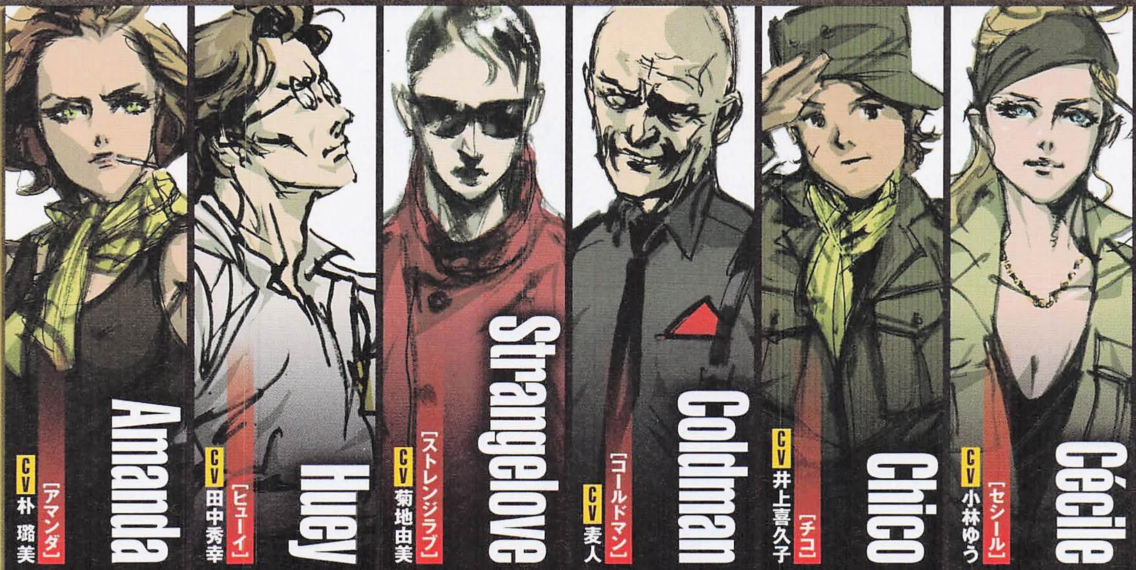
1965
■シギント、ARPA（国防総省高等研究計画局）へ。

1968
■エヴァ、ハノイで消息不明に。

1969
■シギント、ARPAnetの立ち上げに関わる。
■米、「賢者の遺産」をすべて入手。米国の「賢者達」は「愛国者達」と改名。

『MGS PW』の物語に関わるキャラクターたち…

本作の登場人物として、右の6名も公開された。しかし、名前以外はすべて謎に包まれている。ここでは、彼らの人物像を予想する。



Amanda [アマンダ] CV 朴 璐美

『MGS』に登場した、軍事アナリストのナスターシャ・ロマネンコに雰囲気が似ているが……。

Huey [ヒューイ] CV 田中秀幸

メガネをかけた横顔がオタコンにそっくり。そして声優も……。年代的にはオタコンの父親？

Strangelove [ストレンジラブ] CV 菊地由美

コードネーム的な名前や全身から漂う冷たい雰囲気から推測すると、どこかのエージェント？

Coldman [コールドマン] CV 麦人

やはり名前はコードネームを思わせる。CIAのような情報機関で指令を下す立場にいる人物か？

Chico [チコ] CV 井上喜久子

アマンダと同じ服装。ということは彼女と同じ組織に属している？ 軍服にも見えるが……。

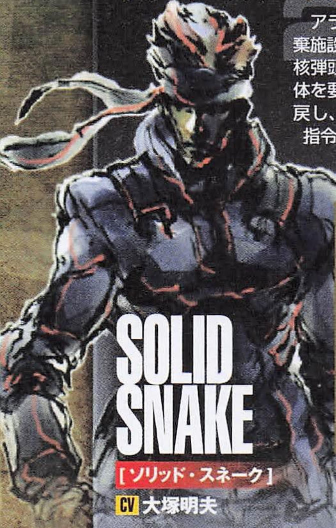
Cécile [セシール] CV 小林ゆう

軍人というよりは、戦場のジャーナリストのような雰囲気。謎の武装集団を追っているのか？

METAL GEAR SOLID

リキッド・スネークとの因縁の兄弟対決

アラスカのシャドー・モセス島にある核兵器廃棄施設で、ハイテク特殊部隊FOXHOUNDが蜂起。核弾頭を入手し、アメリカ政府にBIGBOSSの遺体を要求する。政府はソリッド・スネークを呼び戻し、人質の救出とFOXHOUNDの武装解除を指令。任務を遂行中、彼は首謀者であるリキッド・スネークから、自分たちがBIGBOSSのクローンであると知らされる。



SOLID SNAKE
［ソリッド・スネーク］
CV 大塚明夫



▲世界を救った英雄であるにもかかわらず、自分は英雄ではないと言い張るスネーク。その真意は？

スネーク最終任務それは…

PMC（民間軍事請負企業）が台頭し、戦争がビジネスになった時代。武装蜂起を計画するリキッド・オセロットを抹殺するため、オールド・スネークは国家や思想が存在しない戦場へと潜入する。

▶前時代の英雄が戦場で導き出す、運命の選択の結果とは……。





OLD SNAKE
［オールド・スネーク］
（ソリッド・スネーク）
CV 大塚明夫

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

●発売中 ●PS3 ●¥3,990（ベスト版） ●ACT（タクティカル エスピオナージ アクション）
●KONAMI ●『MGO』スターターパック収録

And More…

2014
■リキッド・オセロットが武装蜂起するが、オールド・スネークにより阻止される。

2009
■海洋プラント占拠事件発生。雷電とソリダス・スネークが対決。

2007
■原油タンカー沈没事件発生。
■マンハッタン沖に、海洋除染施設「ビッグ・シェル（アーセナルギア）」建築。

200X
■第43代大統領ジョージ・シアーズ（ソリダス・スネーク）が辞任し、地下に潜伏。
■反メタルギア財団「フィランソロピー」が設立される。

2005
■シャドー・モセス島事件。ソリッド・スネークとリキッド・スネークが対決。

2000
■ソリッド・スネーク、FOXHOUNDを除隊。アラスカで隠居生活を送る。

19XX
■「愛国者達」全員死亡（偽装情報）。

1999
■ザンジバーランド騒乱にてソリッド・スネークとBIGBOSSが再度対決。BIGBOSSは死亡したとされる。

1995
■アウターヘブン蜂起。ソリッド・スネークとBIGBOSSが対決。

1974
■コスタリカにてBIGBOSS率いる"国境なき軍隊"が動き出す。

1972
■「恐るべき子供達計画」によって、ソリッド・スネーク、リキッド・スネーク、ソリダス・スネークが誕生。

1971
■BIGBOSSが、特殊部隊FOXHOUNDを設立。

1970
■ハラメディック、ワシントン州シアトル市にハラメディック制度を導入。
■ゼロ少佐、FOXを解散。
■サンヒエロニモ半島で、ジーン率いるFOXが武装蜂起。

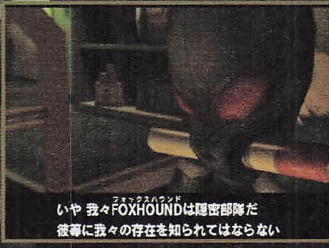
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

新米隊員・雷電に降りかかる過酷な真実

反メタルギア財団に所属するソリッド・スネークは、新型メタルギアの情報を得て偽装タンカーに潜入。しかし、メタルギアRAYはオセロットに奪われ、タンカーは海へと沈んでしまう……。その2年後、謎の武装集団サンズ・オブ・リバティが、海洋除染施設ビッグ・シェルを占拠。FOXHOUNDの新人隊員、雷電が現地へと送られる。ソリッド・スネークと協力し、事件の真相へと迫る雷電は、自分が人工的にスネークを生み出す「S3計画」のテストケースとして利用されていることを知る。



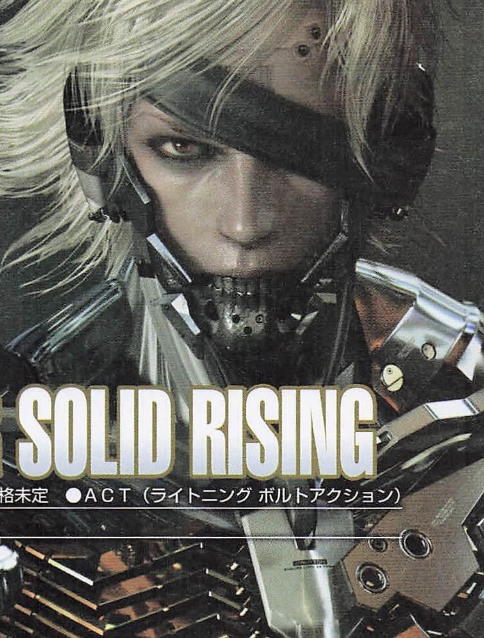
RAIDEN
［ライデン］（ジャック）
CV 堀内賢雄



◀『MGS』そっくりのオープニング。すでに実験は始まっていた。

ライトニング・ボルト・アクションが新たな可能性を示す…

主人公が雷電であること、そしてゲームのジャンルが従来の潜入ACTではなく、「ライトニング・ボルト・アクション」と銘打たれていること以外は、一切が謎に包まれている『METAL GEAR SOLID RISING（以下、RISING）』。物語の舞台や時代なども不明だが、右のCGイラストで雷電が装着している強化骨格のような装備と、『MGS4』で装着していた強化骨格を比較すると、『RISING』のほうがプロトタイプのように感じられる。そのため、時代は『MGS4』の前だと予想できる。また、強化骨格といえば、『MGS4』のイベントシーンのような、超人的なアクションでの戦闘が印象的。「ライトニング・ボルト・アクション」と銘打たれている以上、激しいACTであることが期待できる。



METAL GEAR SOLID RISING

●発売日未定 ●PS3・Xbox360 ●価格未定 ●ACT（ライトニング ボルトアクション）
●KONAMI

SPECIAL INTERVIEW

協力プレイの実現に込められた
CO-OPS



HIDEO KOJIMA

小島秀夫

『MGS PW』
監督・脚本
ゲーム
デザイン

PROFILE

株式会社コナミデジタルエンタテインメント専務執行役員兼小島プロダクション監督。『MGS』シリーズなどで監督を務める。『MGS PW』にて、自身初のPSPタイトルとして、監督・脚本・ゲームデザインを手掛ける。そのほか、小島プロダクション監修として『METAL GEAR SOLID RISING』にもかかわる。

従来の協力プレイから一歩踏み込んだ『MGS PW』のCO-OPS

――シリーズではじめてCO-OPS（協力プレイ）を採用した『MGS PW』ですが、まず“単独潜入任務”というイメージが強い『MGS』シリーズにおいて、CO-OPSを採用した意図をお聞かせください。

小島監督：まず当初からお伝えしているように、今回の『MGS PW』はシリーズの正統派続編として制作していますので、1人でプレイして、物語をじっくりと体験してもらっても問題のない形にしています。その点において従来のファンの方は安心してほしいですね。ただ、PSPという携帯機において、それだけでは物足りないだろうと考え、仲間――今回は“潜友”とでもいうべき存在ですが、その「潜友」達とともに潜入し、戦うというCO-OPSを採用しました。

――実際にマルチプレイを体験すると、今まで1人でプレイしていた『MGS』シリーズとは、確実に違う魅力がありますね。とくに「コープ・イン」や「スネーク・イン」といったシステムが、協力プレイの奥深さや遊びの幅を広げているように感じましたが。

小島監督：大部分のゲームは、対プレイヤーにせよ、対NPCにせよ、“敵との対戦”というものが主軸にありますが、協力プレイというのは、いわば「その先にあるもの」だと思っています。ただ、オンラインであれ、アドホックであれ、従来の作品では“自分に何らかのメリットが欲しいから”協力プレイをしてきたことが多かったんじゃないでしょうか。「誰かのために何かしてあげよう」ではないんですよね。コミュニケーションというより自分が得をしたいから、近くにいる人を仲間というカテゴリーにして協力プレイをしてきたという印象が強いと思うんです。もちろんそういった協力プレイも十分楽しいですが、『MGS PW』では、そこの楽しさからもう一歩踏み込んでみたかった。一緒に野球やサッカーをしたときのような仲間意識が味わえるようにしたかったんです。単に一緒に遊んだという記憶だけではなく、ゲームを離れても「アイツはあの場面でオレを援護してくれた」「あのときはありがとう」といった想いが残るような。

――そういう意味では、戦場において仲間が影響する要素が非常に多いのもうなずけます。「コープ・イン」すると複数キャラのライフゲージが1つに合体したり、他のプレイヤーが所持している武器・アイテムを使用できたりとか。

小島監督：戦場で貴重な武器やアイテムの貸し借りができたら、より絆が深まるんじゃないかなと。ただ、あまりに深いコミュニケーションを要求されるのも、ときにはイヤと感じる場合があると思うんです。ですから自分の日常を語り合うような友達関係ではないけれど、戦場のなかだけでは、貸し借りができるような一歩踏み込んだ友達になろうという、絶妙なバランスのコミュニケーションがとれるようなゲームを目指しています。いわば「仲間以上、友達未満」といった関係ですね。「昨日はキミがオレを助けてくれた。今日はオレがその借りを返す」といった感じになると嬉しいなと。あと協力プレイには「友情度」というのがありまして、仲間と一緒にプレイすることによって友情度が上昇し、何十時間も一緒にプレイした仲間と一緒に戦うと、能力がアップするようなシステムも組み込んでいます。

単独プレイも、協力プレイでの連係も両方楽しめるシステム

――「コープ・イン」からさらに接近した「スネーク・イン」状態になると、後ろのプレイヤーが前のプレイヤーの動きに連動するという協力要素もありますね。

小島監督：プレイヤーの選択するスネークは装備によって能力も異なるのですが、「スネーク・イン」のときの特徴として、後ろのスネークの足が遅かった場合でも、前のスネークの足が速ければ、素早くついていくことが可能です。

――倒れた仲間に心臓マッサージをして、蘇生できるのも驚きました。

小島監督：協力プレイの場合、仲間が生きているかぎりゲームオーバーはないんですよ。もちろん助けないでミッションをクリアすることもできますが、ここで仲間を助ければ、次は自分が倒れたときに助けてくれるかもしれませんし。あと、倒れた仲間が所持する武器を自由に使うことも可能です。

――ということは、「助けて！」と言っている仲間を復活させずに、武器だけ拝借するということも(笑)。

小島監督：それはかなりヒドイですね(笑)。でもそういったプレイも可能です。

――そういった自由度も含め、協力プレイ中は会話が弾みそうですね。「体力が少ないからレーション貸して」とか「弾がないからちょうだい！」とか。

小島監督：一般の礼儀では一声かけてから持ち出すと思いますが、「コープ・イン」していれば勝手に仲間の持ち物を取ることもできます。また作戦という意味では、4人での対戦車戦などになると、前後左右に分かれて戦ったほうが全滅する確率は低くなりますよね。そういった連係の流れを話し合いつつ、単独プレイも楽しむ。でも仲間がピンチになったら助けにいく。そういったプレイを楽しんでほしいです。

――細かいシステムについてもお聞きします。映像ではロックオンマーカー状のものがありましたが……。

小島監督：ゲーム中は特定のボタン操作により、自動的に一番近くにいる敵にカメラが寄って、敵がどこにいるのかわかるようになります。1人プレイの場合は主に探索用として使いますが、マルチプレイのときはこの操作時に、敵にタグを付けることができるんです。活用方法としては、「ここに敵がいるから気をつけろ」とか、「このタグを付けた敵をみんなで攻撃しよう」など、いろいろ考えられると思います。

――ほかにも映像では、閉まるシャッターを仲間が抑えている間に通過したり、仲間と協力して屋根に上がったりするような行動も見られましたが、協力プレイ



▲複数キャラが入れる今回のダンボール。小島監督によると戦車型の場合、後ろにいるプレイヤーが弾を撃てるらしい！

PEACE





ステルスアクションとCO-OPSの融合――この新たな試みに秘められた想いとは? TGS直前の小島監督に、シリーズの10年来のファンでもある本誌編集長が直撃!

真意を小島監督に直撃!!

が必須なミッションも存在するのでしょうか?

小島監督:いや、協力プレイをしないと進めなくなるようなミッションはありません。協力することで、そのミッションの戦略の幅が広がるようにしています。

――おなじみのダンボールについては、現時点で「ラブダンボール」「ダンボール戦車」の2種類が確認できますが、ほかにもあるのでしょうか。

小島監督:現在はまだ2種類しか発表していませんが、ほかにもまだダンボールの種類は用意してあります。ちなみに、ダンボールはすべて2人で入れるようになっています。

――ところで、体験版では敵兵をフルトンで連れ去ることも可能ですが、これは……。

小島監督:敵兵だけではなく、仲間も回収できます。何のために回収するかは、まだ秘密ですが(笑)。

携帯ゲーム機ならではの楽しみを詰め込んだ作品に!

――TGSで配布される体験版「未体験抑止版」の内容についてお聞かせください。

小島監督:まず、製品版の序盤を少しプレイできるシングルモード。あと、マルチモードのほうは2人協力プレイが可能なミッションと4人協力プレイが楽しめる対戦車戦が収録されています。シングルモードは、かなり『MGS』です。見つかったらアウトという、本来のステルスアクションのテイストが盛り込まれています。逆に、マルチモードはそういった感覚とまったく別の楽しみ方ができます。

――ちなみに製品版でのステージはどのような形で進行するのでしょうか?

小島監督:ステージや物語はミッション制になっていて、ミッションごとに1人プレイと協力プレイができます。例えば自分がA、Bを1人でクリアしたけれどCが難しくてクリアできないとしたら、仲間と協力して挑戦できます。また、自分がまだ体験したことのないミッションへも仲間として参戦できます。また、ミッションは何度でも繰り返しプレイできるほか、メインストーリーに関係のないミッションもあります。

――PVでは自分も仲間も全員スネークでしたが、実際は違ってビックリしました。

小島監督:マルチプレイをしてもらうとわかるように、自分だけがスネークで、ほかの仲間は一般兵として表示されます。画面上にスネークがたくさんいたらやっぱりわかりにくくなりますし(笑)。また仲間はストーリーデモにも反映されます。

――仲間の兵装もデモに反映されるのでしょうか?

小島監督:ええ。兵装は各ミッションの最初に選ぶことができるようにしてあります。TGSの体験版では重装備のバトルスネーク、スニーキングスネーク、野戦服を着たジャングルスネーク、そして裸状態のネイキッドスネークの4種類ですね。例えばスニーキングスーツを着たときには足音を立てにくくなるかわりに、あまり多くの武器を持てません。一方のバトルスネークは、重火器などを多数持てますが、重いため潜入任務には不向きかもしれません。野戦服はその中間で、カムフラージュ要素も含め『MGS3』のスネークに近いですね。で、裸のスネークは……あまりいいことなしです(笑)。でも、なぜか人気があるんですよ。

――最後に、CO-OPS以外で、携帯機ならではという要素がありましたら、そちらも教えてください。

小島監督:やはりどこでも気軽にプレイできるのがポイントですので、何回もプレイしてもらうと、さまざまなことが起こるような仕掛けがあります。ちなみに「100時間でも200時間でも楽しめるようにしてある」と海外のメディアに話したら「100時間かけないとクリアできない」と誤訳されてしまいましたが(笑)。実際には、ストーリーをクリアしたあとでも楽しめる要素がたくさんあると思ってください。あとはとにかく、現在の携帯ゲーム機で想定できるようなあらゆる楽しみを組み込んでいるといっても過言ではありませんので、期待してほしいですね。



▲アクション面ではＣＱＣのバリエーションもアップしているとのこと。2人で協力して敵同士をぶつけることも可能。

TGS2009はKONAMIブースに集結

9月24～27日(一般公開日は26～27日)に開催される東京ゲームショウ(TGS)2009のKONAMIブースでは『MGS PW』が大量にプレイアブル出展される。また、物語のプロローグやいくつかの協力プレイミッションが楽しめる「未体験抑止版」(体験版)を配布! これは各自のPSP(MSD)にデータをコピーしてプレイする形となる。この体験版が欲しい人は、PSPのファームウェアを最新バージョンにした状態で、空き容量が250MB以上あるMSDを差したPSP本体を持っていこう。もちろん、バッテリーの充電も忘れずに! さらに会場のコナミブースで試遊体験した人や、「未体験抑止版」(体験版)をダウンロードした人にはHORI製の『MGS PW』オリジナルPSP用アタッチメント(写真を参照)をプレゼント(※数に限りがあるので、なくなり次第終了となります)。これらは、PSPの方向キーやアナログスティックに装着することで、操作性が大幅にアップする優れモノだ。さらに、オリジナルTシャツがもらえるチャンスのほか、小島監督をはじめとするゲストが登壇するステージも必見の内容になっている。そして、東京ゲームショウ初の試みとして、コナミブースのステージイベントをケータイ向けにライブ配信(※)することが決定!! 会場へどうしても行けない『MGS』シリーズファンは、ケータイでチェック!! なお、これらの詳細は小島プロダクションの公式サイトで確認してほしい。



公式サイト➡http://www.konami.jp/kojima_pro/tgs_2009



潜友たちとともに新しいMGSを体験せよ――

※今回の動画配信は、株式会社アクアキャスト、株式会社インターネットイニシアティブ（IIJ）、エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ、エリアポータル株式会社のご協力を得て実施いたします。（五十音順）

今日からキミがヒーローだ!

超絶やり込みRPGが

絶対ヒーロー改造計画

“絶対勝利マケレンノジャー”。それは改造＝カスタマイズでパワーアップする新ヒーロー!　今、PSPで登場する新たなダンジョンRPGに括目せよ!!

絶対ヒーロー改造計画			
2010年発売予定		価格未定	
PSP	ジャンル	RPG(ダンジョンRPG)	SF
	メーカー	日本一ソフトウェア	戦略
	備　考	プレイ人数:1人用	育成



主人公

(名前はプレイヤーが設定)

力、見た目ともに平凡な、通りすがりの一般人。人から何かを頼まれると断れず、ついつい引き受けてしまう、お人好しな性格をしている。成り行きで変身ベルトを継承。正義のヒーロー“絶対勝利マケレンノジャー”になることに。

デザイナーコメント　変身後のデザインが一番苦労しました

内気で弱くて、主人公に見えないような……でも、プレイヤーから見捨てられないようなデザインにしました。一番時間がかかったのは変身後。この姿がメインなので、カッコよすぎず、でもダサ過ぎないというバランスにするのが苦労した点ですね。(今泉昭彦氏)



▲ごく普通の一般人が、マケレンノジャーに変身して悪役との決戦に挑む！　その結果は……なんと死亡⁉

『魔界戦記ディスガイア』のチームが放つ新たな“やり込み”!

ヒーローを“改造”するダンジョンRPG!!

本作は、日本一ソフトウェアが誇るやり込みS・RPG『魔界戦記ディスガイア』を手がけたチームが放つ最新作で、新米ヒーローと悪役の戦いを描くダンジョンRPG。1人で敵やワナに対処しつつ迷宮を攻略するダンジョンRPGの醍醐味と、ヒーローの育成やパーツの収集などのやり込み要素。2つの魅力が楽しめるのが特徴だ。

スタッフコメント　「ヒーロー改造」は“男のロマン”です!

ダンジョンRPGを選んだ理由は、S・RPGと同じく戦術性・戦略性の要素が非常に高く、ユーザー層の親和性が高いと思ったからです。「ヒーロー改造」を題材にしたのは、魔界と悪魔を題材にした『ディスガイア』との差別化のため。そして何よりも、“男のロマン”だからです。　(新川プロデューサー)



▲▶ヒーローが命を落とした⁉　『ディスガイア』の破天荒さは本作でも健在。もちろん、ダンジョンにも独自要素が満載だ。

POINT　ラストバトルとダンジョンでの特訓を繰り返して進行!

ゲームの流れ

- 新たなマケレンノジャーになる
- ↓
- 田中デスダークとの最終決戦
  - 勝利 → 感動のエンディングへ
  - 敗北 → ダンジョンで特訓 → 再戦(田中デスダークとの最終決戦へ)

本作は、基本的に左記のような流れで進行。その特徴は、マケレンノジャーになった主人公の最初の戦いが、悪役のボス・悪魔将軍・田中デスダークとのラストバトルになっているところ。当然、新米ヒーローがそう簡単に勝てるわけがない。そのため、田中デスダークとの戦いとダンジョンでの特訓を何度も繰り返すことになる。





◀▲田中デスダークを倒すことができれば感動のエンディングを迎え、負けた場合はダンジョンで特訓をして再挑戦する。

PSPに降臨!!



死してなお戦う先代熱血ヒーロー

一文字ピロ彦

"絶対勝利マケレンノジャー"として多くの悪を倒してきた男。その名のとおり負け知らず。だが、交通事故には勝てず、たまたま現場に居合わせた主人公にベルトを託して命を落とす。その後、主人公の背後霊兼アドバイザーに。

チェンジ！

デザイナーコメント　実は主人公としてデザインをした一番お気に入りのキャラクター

一番最初にデザインしたのは、実はピロ彦です。もともと主人公としてデザインしたモノが二転三転して、現在の形になりました。「ツナギ＋グローブ＋マフラー＋熱血＝レトロな変身ヒーロー！」がコンセプトです。一番お気に入りのキャラクターで、ゲーム上での扱いも、ある意味一番おいしい役かと。　（今泉昭彦氏）



ストーリー STORY　悪役との最終決戦直前にいきなりヒーロー交代!?

ある日、コンビニに行った主人公は、その帰りにひき逃げの現場を目撃。あわてて被害者に駆け寄った主人公は、瀕死の男・一文字ピロ彦から奇妙なベルトを渡される。なんとそれは"絶対勝利マケレンノジャー"の変身ベルト！　これまで地球を守ってきた男は、目の前で命を落とした。ここで主人公がヒーローにならなければ、地球は悪の手に落ちてしまう。今、成り行きで生まれた新米ヒーローが、いきなりラストバトルに挑む‼



▲無敵のヒーローも変身していないときの事故には弱かった。偶然、その場にいた主人公に、正義のベルトが受け継がれる。



▶新たなヒーローになった主人公の相手は、いきなりラスボスの田中デスダーク！

ちょっぴり強引なオペレーター

エトランゼ

ヒーロー訓練所のインストラクター。ヒーローになったばかりの主人公をバシバシ鍛えてくれる。頼れる教官だが、教えてくれる情報には、間違って覚えているウソの情報も。よく怪しい情報を口にしては、ピロ彦にツッコまれている。



デザイナーコメント　活発な女の子なのでスパッツに注目です

言葉より体が先に動くような活発さに合わせて「スパッツ」。それでいて女の子っぽさを出すため、全身ピンクなデザインになりました。今までの日本一作品のヒロイン達とかぶらず、でも同じようにかわいがってもらえるようデザインしました。　（今泉昭彦氏）

やりこみ度∞(無限大)!!! オドロキのゲームシステムは次のページで！

システム SYSTEM

ヒーローの強さのヒミツはコレ！ ダンジョンとカスタマイズの仕組みを解説

ダンジョンRPGである本作の"メインディッシュ"のダンジョンと、パーツの装備がまるで"着せ替え"のようなヒーローのカスタマイズの、本作の2大要素を解説。通常のRPGとは異なる要素や独自システムが多いので、しっかりチェックだ！

ダンジョン

入るたびにランダムに構造が変わるヒーロー訓練所!!



新米ヒーローが田中デスダークの手から地球を守るために特訓する場所……。それがヒーロー訓練所であるダンジョンだ。その基本は下記のとおりで、入るたびに構造が変わるランダム生成式になっているほか、基本的に1人で戦うなど通常のRPGとは異なる要素が多い。また、必殺技ともいえる特殊技は、いきなりは使うことができないといった、ヒーロー物らしい独自システムもある。ここではダンジョンのポイントや独自のシステムをはじめ、絶対に知っておきたい情報を紹介しよう。

ダンジョンの基本
- 入るたびに構造が変化
- さまざまなモチーフが存在
- 基本的に1人で戦う
- 経験値を稼いでレベルアップできる
- カスタマイズ用のパーツが手に入る



▲ダンジョンでの戦いで、ヒーローの力は磨かれる。訓練しまくれば、田中デスダークも怖くない！

スタッフコメント プレイヤーの発想次第で抜け道が見つかる！

視界や満腹度といったダンジョンRPGのセオリーは踏襲しつつ、『ディスガイア』でおなじみの「持ち上げる」や「投げる」を加えて、新たな戦術を楽しめるようにしています。プレイヤーの発想次第でさまざまな抜け道が見えてくるような作りなので、多彩な特殊能力とどう向き合うかが攻略のカギとなります。（新川プロデューサー）

特訓のオキテ 1 構造がランダムなだけでなくモチーフもさまざま！

ダンジョンは構造がランダムのため、入るたびに新鮮な気分で戦える。しかも、ダンジョンは複数存在し、物語の進行に合わせて新たなものが登場。各ダンジョンは海や砂漠というように、それぞれモチーフが異なっている。つまり、入るたびに構造が異なるダンジョンが、モチーフの数だけあるということ。戦場のバリエーションはまさに無限大だ！



▲砂漠や洞窟といったオーソドックスなものから、料理（？）のようなものまで、さまざまなモチーフが用意されている。

特訓のオキテ 2 1人で敵と交互に行動して戦う！

ダンジョンでは、基本的に1人で戦う。通常のRPGのようにパーティを組むことはなく、攻撃も回復もすべて自分1人で行うことに。また、主人公が移動や攻撃を1回行うと、敵も同じように1回行動するターン制となっている。敵は複数出現するので、敵の行動を予測して、うまく対処することが攻略のポイントだ。



▲移動や攻撃など、ダンジョンでの行動はコマンドを選んで行うターン制。



◀多数の敵に囲まれる場合も!! うまく各個撃破して対処できるか、キミの頭脳が試される！

システム大予想 I エトランゼと一緒に戦うor エトランゼと戦うことがある？



基本的に、常に主人公が1人で戦う本作。ところが、右の写真ではエトランゼのステータスや装備が見られる。もしかすると、彼女と一緒に戦う特別な戦闘、または彼女とのスパーリングのような戦闘があるのかも？



◀レベルなどのステータスに加え、専用の装備もある。

カスタマイズ

5つの部位にパーツを装備してキミだけのヒーローを作成！

ダンジョンの攻略と並ぶ本作の大きな楽しみが、ヒーローのカスタマイズ。これは、全5部位にさまざまなパーツが装備できるというもので、どこに何を装備するかによってマケレンノジャーの能力がガラリと変わる。当然、戦いの難易度も変化。つまり本作では、レベルを上げるだけでなく、パーツを集めることも非常に大切だ。

スタッフコメント カスタマイズが歌にも影響!?

すべての装備が「見た目」に反映されるので、ぜひ自分好みのヒーローを作ってほしいですね。カスタマイズはダンジョンパートだけではなく、戦略パート（？）や主題歌（!?）にさえも派生していきます。このあたりの続報もぜひお楽しみにお待ちください。（新川プロデューサー）



▲パーツは、頭部、左腕、右腕、脚部、拡張の5部位に装備可能。装備はグラフィックにも反映される。

カスタマイズのススメ 1 敵を倒す、または宝箱からパーツを入手！



◀頭部パーツのネコミミを入手！ ネコの手（肉球!?）もある？

カスタマイズに必要なパーツは、敵撃破時のボーナスとして入手できるほか、マップ上の宝箱からも入手可能だ。そのなかでも敵から入手できるパーツは、敵の個性（火に強い、など）に関連したものが手に入る。欲しいパーツがあるときは、めぼしい敵と積極的に戦おう。

パーツの種類はムチャクチャ多い!!

パーツは、部位ごとにさまざまな種類が存在。なかには入手が難しい、超レアなものがある。また、見た目のバリエーションも豊富。集めれば集めるほどダンジョンの攻略がラクになり、変更する"着せ替え"の楽しさも味わえる！



◀多彩なパーツのほんの一部。すべてを集めるのはタイヘン!?

ハミダシモンスター図鑑

- **ブタール** メジャーなザコ。腕力はそこそこ。
- **ガーディアン** 魔法で動く人形。卵ではない。
- **シンデラー** 限りなくホネに近い、動く死体。
- **プチドラゴン** プチなドラゴン。ブレスに要注意。
- **リザードマン** まさにトカゲ男。そこそこ手強い。
- **デスポッド** 恐怖の死神。意外とインテリ。

ダンジョンの攻略とカスタマイズのパーツ集めのやりこみ度は無限大!!

特訓のオキテ3 敵を倒すカギの特殊技はまず「詠唱」してから「発動」!!



ヒーローの必殺技ともいえる特殊技は、まず「詠唱」コマンドを選び、そのあと「発動」コマンドを選ぶことで使える。1ターンにつき1回しか行動できないため、使用するには最低2ターン必要だ。なお「発動」は2ターン目である必要はなく、「詠唱」後の好きなターンでOK。また、自分と同じように敵も特殊技を使う。敵の特殊技は「防御」で無効化できる。



▲▶まず「詠唱」を選び、そのあと使いたい特殊技を選択。あとは好きなときにそれを「発動」だ！

システム大予想II オリジナルのシステムを活用すれば1人VS多数の戦いをノーダメージで切り抜けられる!?



本作の戦闘は、1人で複数の敵と戦うため、無傷で勝つのは難しいと思われる。しかし、本作の独自システムを活用すれば、1対多の戦いをノーダメージで切り抜けることも不可能ではない？　ここでは、多数の独自システムのうち、2つをピックアップして解説する。

投げる 敵やアイテムを「持ち上げ」て「投げる」

『ディスガイア』などでもおなじみ、敵やアイテムを持ち上げて投げることができるシステム。近くの敵を遠ざけるなど、使い道はさまざまだ。



▲▶敵を持ち上げて、遠くにポイ！　なお、持ち上げられるのは隣接した敵やアイテムのみとなっている。

アタックチャンス 弱点を突くと再び行動できる

「アタックチャンス」は、攻撃した際に敵の弱点を突くと、ターンを終了せずに再び行動できるというシステム。通常、自分の攻撃後は敵のターンになる。だが、うまく弱点を突くことができれば、ずっと攻撃し続けることが可能！



◀パーツの効果で弱点を見抜けることがある？

特訓のオキテ4 自分&敵の視界に注意!

ダンジョンでは、通路や物陰に入ると主人公が状況を把握できる範囲＝視界が狭まる。また、敵にも索敵範囲＝視界が存在。敵は主人公が索敵範囲に入ると襲ってくる。



▲アンコウヘッドなどランプがついたパーツを装備すると視界が広がり、より遠くの状況を把握可能に。



◀白いマスが索敵範囲。なお、敵は攻撃を受けると悲鳴をあげて仲間を呼ぶことがある。

特訓のオキテ5 ダンジョンにはワナが!

ダンジョンにはワナが仕込まれている。ワナは、ダメージを受けるものや移動を制限するもの、装備パーツを破壊するものまで、さまざまな種類が存在。なるべく回避、または解除したいところ。



◀床からトゲが飛び出すワナ。食らうとアイテムを落としてしまうようだ。



▶どこからともなく矢が飛んでくるワナ。これは毒矢のようだが、矢の種類はほかにもある？

特訓のオキテ6 最奥の“ボスマップ”の仕掛けを解いてクリア

各ダンジョンは複数のフロア（＝マップ）で形成されていて、攻略する際は1マップずつ順番にクリアしていくことになる。そして、通常のマップをすべてクリアすると、ボスマップに挑戦可能。ボスマップには、ほかのマップにはない非常に凝ったギミック（仕掛け）がある。その仕掛けを解くことが、ボスマップをクリアする必須条件だ。





▲◀頭蓋骨に近づくと鼻息で飛ばされる。鼻息を止めることがクリアのカギ！

カスタマイズのススメ2 ダンジョンの仕掛けなどをパーツの特殊効果で防ぐ!

パーツには特殊な効果を持っているものがある。それをうまく活用することで「歩いて移動できない場所を翼で飛び越える」「鋼鉄の脚部ならトゲの床でダメージを受けない」など、ダンジョンのさまざまな状況に対応可能。ただし、敵の特殊技やワナには装備パーツを破壊する危険なものがあるので、油断は禁物だ！



▲タンクの脚部でトゲを回避。もうアイテムを落とすことはない！



◀大岩が転がってくるワナ。これに潰されると装備パーツが壊れてしまいそうだが、果たして？

カスタマイズのススメ3 パーツに設定された特殊技が使える!

パーツを装備すると、それに設定された特殊技を使用できる。その内容は範囲攻撃や回復技など、非常に多彩。なかには同じシリーズのパーツを全身に装備することで使える、超強力なものもある。多くのパーツを手に入れ、攻撃手段を増やそう！



▲▶コブラファングの特殊技は、ビームがホーミングして敵を貫くもの。



◀槍の「閃槍」と氷の魔法の「クール」が合体して「氷結閃槍」に！

システム大予想III 隠し要素が多数存在?



下の写真には『ディスガイア』などでおなじみ、ニジレンジャーの頭部のような建物がある。また、チェスのようなモードもある模様。かなりの数の隠し要素が用意されているようだ。



▲▶ダンジョンではなさそうな場所。敵との戦いとカスタマイズのほかにもお楽しみ要素が!?

NINTENDO DS

あ、森が燃えてる。

違います。誤解です。



Atelier Lina Advertise No.02

Atelier Lina
リーナのアトリエ　シュトラールの錬金術士

OFFICIAL SITE http://atelier-ds.jp/lina/ リーナのアトリエ 検索

株式会社ガスト

PRICE NormalEdition ￥5,040(tax in) PremiumBox ￥7,140(tax in)

CERO 審査予定 レーティング

そんな**誤解**をきっかけに…

錬金術士リーナの物語が幕を開ける!



Story

家出をした幼なじみを探す途中、妖精の森を燃やした犯人に間違えられてしまったリーナ。妖精の長は有無を言わさず、彼女に3年の間、森の復興を手伝うことを約束させる……。覚えたての錬金術&行商で復興資金を稼ぐため、リーナは王国中を駆け回ることに！

「あたしのせいじゃないのに…」



とっても元気で、とっても天然!? がんばり屋さんな錬金術士!!

リーナのアトリエ Atelier Lina
シュトラールの錬金術士

明るくて、ちょっぴり世間知らずな錬金術士リーナ。そんな彼女が巻き込まれる森の火事と、復興にいそしむ日々が描かれる『リーナのアトリエ』。本作の魅力を、高橋ディレクターのコメントとともに大紹介！

リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士		
2009年12月22日発売予定	通常版：¥5,040(税込)／限定版：¥7,140(税込)	
DS ジャンル	RPG(新感覚RPG)	冒険
メーカー	ガスト	恋愛
備考	プレイ人数:1人用	育成

主人公

リーナ CV:小清水亜美

- フルネーム:リーナ・アルテリア
- 好きなもの:木の実(特にどんぐりが大好き!)
- 嫌いなもの:キノコ類(生えてる場所が暗いから嫌い)

雑貨屋を営む両親を助けるため、錬金術士の免許を取った親思いの14歳。でも、ちょっぴり世間知らずな性格が災いしてか、合格したのは3度目のこと。明るくマジメながんばり屋さんで、どんぐりに目がないという一面も。幼なじみのリュオンの家出を止めようとして、森の火事に遭遇してしまう。

燃えた森を復興しよう!



▲火事によって丸ごと焼けてしまった妖精の森。リーナが活躍することで、もとの姿を取り戻す。

『アトリエ』シリーズ最新作がDSで登場!

錬金術をテーマとした世界観と独特のほのぼのしたタッチで、多くのファンの心をとらえてきた『アトリエ』シリーズ。その最新作『リーナのアトリエ』は、シリーズおなじみの「妖精さん」の森で幕を開ける。森の火事の現場に偶然居合わせた主人公リーナは、犯人扱いされてしまうばかりか、森の復興を手伝わされることに……。今回は、ディレクターの高橋氏のコメント&インタビューを交えながら、本作の魅力をチェック。早くも判明した新システムに関する情報も紹介していこう！

主人公は元気少女



◀森の復興は大変そうだけど、持ち前の明るさと元気さで前進あるのみ！



▶これまでにない行商システムは、森の復興に大いに役立ちそう！

新システムも判明

教えてディレクター!

リーナってどんなコ?

前作、前々作とボーイッシュな女の子だったので、今回は元気で明るい女の子でと和狸ナオさんにデザインをお願いしたところ、すんなり決まりました。リーナの性格を特徴づけをしているうちに、「どんぐりは大好きだけど、キノコは大嫌い」という案が出てきまして、シナリオにからめて使ってもらうということで採用になりました。

シリーズの人気の秘密に迫る!

キーワードでひも解く『リーナ』の魅力!

『アトリエ』シリーズの特徴として真っ先に連想されるのは、たくさんの素材をもとにした錬金術と、ほんわかしたエピソードの数々。そして、フィールドでのバトルがあげられる。これらはシリーズの根強い人気を支えている要素の代表だが、本作では新たに「行商」と「うわさ」という2つのシステムが加えられている。ここからは、気になる5大要素をピックアップして紹介しよう!





リーナの幼なじみの大工見習い

リュオン CV:岸尾だいすけ

- フルネーム:リュオン・フォルク
- 好きなもの:高い場所
- 嫌いなもの:柑橘類、辛いもの

リーナの幼なじみで、ただ今反抗期まっさかり。大工の父親に長年しごかれて修行を積んできたが、「自分の将来は自分で決める」とたんかを切り、現在家出中。

教えてディレクター!

リュオンってどんなコ?

リーナが天然系なので、親しい男の子でストッパーがほしいということにって誕生しました。みんながボケてもちゃんとツッコむ役どころです。ゲーム冒頭で家出し、ついてきたリーナとともに森の放火犯に間違われます。

Key Word 1 調合

錬金術士だからこそできる新たなアイテムを作る楽しさ!

『アトリエ』シリーズと言えば、錬金術を利用した調合がポイント。レシピを参考に、必要な素材を調合釜に投入し、新たなアイテムを生み出していくのが基本となる。アイテムは街の人々からの依頼で作成したり、さらに高度な調合の素材として使われる。なお本作では、拠点となる森のアトリエだけでなく、行商先でも調合を行えるようになっている。



◀初めは新米錬金術士のリーナ。シリーズ同様、調合を続けると調合レベルがアップする。



▶組み合わせた素材から、新たなアイテムを生み出せるのが、このシリーズの楽しさ!

まずは素材集めから!

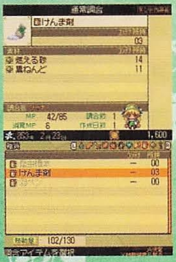
素材集めは調合の第一歩。素材によっては、決まった場所でしか採取できないものもある。



◀採取場所に到着したら、モンスターに気をつけつつ目当ての素材を集めよう。

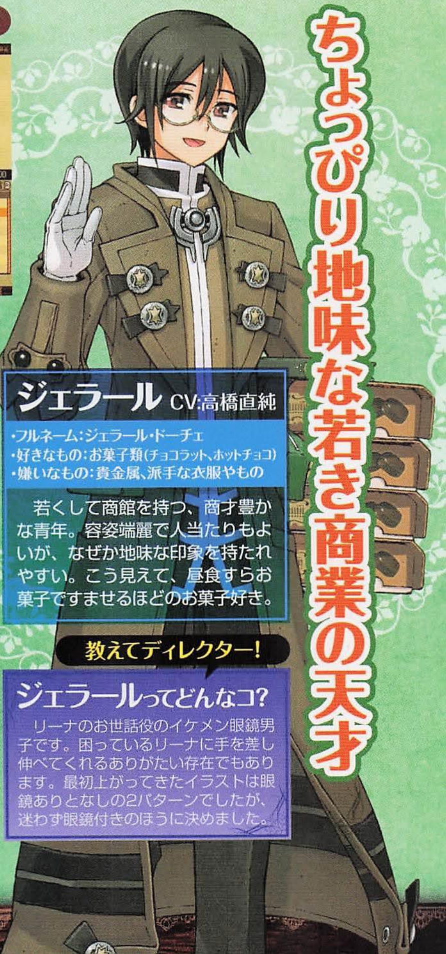
調合釜でアイテム調合!

必要な素材を集めたら、いよいよ調合スタート! 素材を釜に入れて、作成日数が経てば、アイテムが手に入る。ただし、難しい調合だった場合、失敗してしまうことも……。



▶けんま剤などの雑貨品は調合の必須アイテムだ。

ちょっぴり地味な若き商業の天才



ジェラール CV:高橋直純

- フルネーム:ジェラール・ドーチェ
- 好きなもの:お菓子類(チョコラット、ホットチョコ)
- 嫌いなもの:貴金属、派手な衣服やもの

若くして商館を持つ、商才豊かな青年。容姿端麗で人当たりもよいが、なぜか地味な印象を持たれやすい。こう見えて、昼食すらお菓子ですませるほどのお菓子好き。

教えてディレクター!

ジェラールってどんなコ?

リーナのお世話役のイケメン眼鏡男子です。困っているリーナに手を差し伸べてくれるありがたい存在でもあります。最初上がってきたイラストは眼鏡ありとなしの2パターンでしたが、迷わず眼鏡付きのほうに決めました。

Key Word 2 バトル

キャラクターの個性が光る! ドタバタ楽しいバトルシーン!

リーナの得意分野は調合なので、戦闘はちょっぴり苦手。行商や素材集めに街の外へ出るときは、同行者を雇って戦闘に備えるのがセオリーとなる。戦闘はコマンド選択タイプのターン制。今作では、「敵をエリア外に押し出す」という新システムが導入された。HPが減って気絶状態となった敵を戦闘エリア外に出すことができ、すべての敵をエリア外に押し出すと戦闘終了となるのだ。

▶同行できるのは最大2人。メンバー選択も重要となる。





◀隊列変更で前衛と後衛をチェンジ。長所を生かして戦おう!



▲戦闘中は、キャラクター達のバストアップが表示。カットイン演出が入る技もあるかも?

リーナをライバル視するエリートツンデレお嬢さま



NEW Key Word 3 行商 いろんな街をめぐって交易でお金稼ぎ!

シリーズ初の「行商」は、世界各地を駆け回ってお金を稼ぐシステム。街ごとにアイテムの相場が違うので、安い街で仕入れたアイテムを別の街で売って差額を稼ぐことが重要になる模様。安い調合素材をもとに、調合したアイテムを高く売ることもできる。



◀まず目的地を設定。世界各地を巡る行商の旅がスタート！

▼大陸の移動にかかる日数計算も重要になってくるようだ。



大陸横断馬車の旅!



▶新しい街に到着し、探索スタート。新たな出会いがある予感!?



NEW Key Word 4 うわさ うわさによって相場が変わる……かも!?

街では、さまざまな「うわさ」を聞ける。その例が下の写真で、ヘングストという街ではけんま剤が高く売れるとのこと。普段よりも効率よくお金を稼げるが、たまにウソも混ざっているので注意。



◀よく見ると、吹き出しの右下に「らしい」の文字が。うわさはあくまで"うわさ"なので、常に真実とは限らない。

「…らしい」って、どうなの!?



ファラ CV:千葉紗子

- フルネーム:ファラ・ウェスハイト
- 好きなもの:オーパーツ収集(宝石など)
- 嫌いなもの:家事全般

賢者の街シューレンで考古学を専攻している女子生徒で、一人称は「わたくし」。お金持ちのお嬢様で、負けず嫌い。おまけにプライドも高く、心を開ける相手は少ない。家柄を気にしないリーナと出会い、興味を持つものの、素直になれない性格のためライバル扱いし、何かと突っかかってくる。

教えてディレクター!

ファラってどんなコ?

リーナのライバル役です。主人公が元気で明るい女の子なので、ファラはお嬢様風に設定しました。ただ、普通のお嬢様だとつまらないので、宝石に目がないあまり、それを目の前にすると性格が豹変するような性格づけをしています。あと、世間知らずで、勝手にリーナをライバル視するなど、おいしいツンデレキャラになってます。



Key Word 5 交流 仲間との心あたたまるイベントがもりだくさん!

個性豊かなキャラクターが登場する点も『アトリエ』シリーズの特徴。兄のようなジェラールやライバル的存在のファラ、妖精さんの長老に至るまで、ゲーム中はさまざまな人物達と出会うこととなる。それぞれの個性がキラリと光る、魅力的なイベントに期待しよう！



▲目の前にモンスターが現れても、なぜか笑顔のリーナ。幼なじみのリュオンだけに、かなり信頼しているようだ。恋愛関係にも期待!?



▲森の火事で犯人扱いされたリーナ達。通りがかったジェラールの案は、彼らしくお金で復興を手伝うことだ。



ほのぼのエピソード満載!

◀ツンデレお嬢様ファラとの、衝撃的な出会いのシーン。その強烈な個性に、さすがのリーナもたじたじ……！



『リーナ』についてもっと知りたい!

ディレクター高橋氏に聞いちゃいました!

シリーズ同様、楽しい雰囲気いっぱいの『リーナのアトリエ』。気になる新システムや開発中の裏話的なエピソードを、ディレクターの高橋氏に聞いてきました！

キャラクター制作時のエピソード

——キャラデザインはどんな風に決まったのでしょうか。

高橋：キャラクターデザインの和狸さんがぽんぽん描いてくれたんですが、全身像と表情イラストから、比較的スムーズに決まっていきました。

——リーナが木の実好きという設定ですが、実際ゲームでも木の実がひんぱんに出てくるのでしょうか？

高橋：工房にどんぐりのオブジェが置いてあったり、アイテムでも「どんぐりティー」が調合できます（笑）。

——キャラの個性は戦闘時にも反映されていますか？

高橋：リュオンは大工の息子なので、大きなトンカチが武器です。ファラはオーパーツを掲げつつ攻撃します。

——リーナはやっぱりどんぐりを使うんですか？

高橋：どんぐりはさすがに……（笑）。投げるのはいつもどおり「うに」とか「タル」くらいですね（笑）。

注目の新システムに迫る!

——シリーズを意識して制作したところはありますか。

高橋：戦闘システムですね。シリーズのほのぼのしたタッチを生かすために、今回は戦闘エリアから追い出せば戦闘終了というシステムを採用しました。それから、序盤の火事のシーンも含めて、ドタバタしたシーンもあったり、天然ボケなリーナのエピソードも多かったりと、ほんわかしながら笑える部分を盛り込んでます。

——今回のテーマである行商について聞かせてください。

高橋：仲間や店の人にうわさを聞くと、相場が変動したり、近道が聞けたりなど、いろんなことが起こります。稼いだお金は復興資金として少しずつ徴収されてしまうので、資金繰りは大変かもしれませんね。

——新要素のうわさは全部信じていいのでしょうか？

高橋：あくまでもうわさなんで、ガセも混ざってたりします。有効期限もあるので、急がないとダメなこともあります。メインは森の復興なので、お金の変動がしやすいうわさシステムをうまく使うのが攻略のカギですね。

——森が復興するとご褒美はありますか？

高橋：木に緑が戻ったり、建物が増えたりします。今回もマルチエンディングなので、ぜひともさびしい結末にならないようにがんばってほしいですね。



マルチエンディングの数は今回もものスゴイらしいぜ!

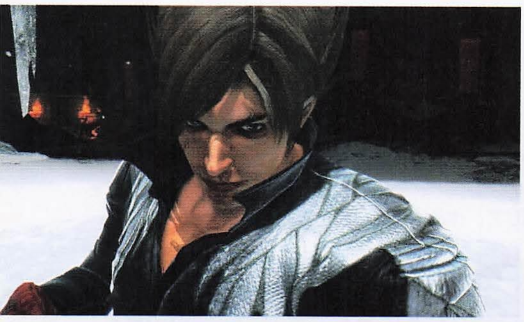

CAPCOM
Wii
神の筆がWiiでますます冴え渡る。
大神
平成18年度(第10回)文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門大賞　2007年度日本ゲーム大賞優秀賞
あの「大神」が、Wiiの直感操作でさらに楽しく。
森羅万象を操る力、「筆しらべ」を使い、枯れ木の枝を丸く囲むめば…
枯れ木が見事、満開に!!筆を走らせ、様々な奇跡を起こすことが可能!
強力な武器、「三種の神器」を操り、邪悪な妖怪たちを倒せ!
枯れ果てた世界に生命力を取り戻し、緑に満ち溢れた世界を取り戻そう!!
先着特典
『大神 名曲集(サウンドトラックCD)』
大神を彩る数々の楽曲から、厳選された名曲を収録!
※数に限りがございます。予めご了承ください。
2009.10.15 on sale
プレイ人数:1人用
(Wiiリモコン+ヌンチャク対応)
ジャンル:ネイチャーアドベンチャー
希望小売価格 3,990円(税込)
http://www.capcom.co.jp/o-kami/
CERO A 全年齢対象
携帯サイトはこちら!
★カプコン携帯サイト「モバイルカプコン」mcap.jp ★オフィシャルネットショップ「イーカプコン」営業中! www.e-capcom.com
©CAPCOM CO.,LTD. 2006, 2008 ALL RIGHTS RESERVED. Wii development by Ready At Dawn Studios LLC. Wiiは任天堂の登録商標です。
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

発売直前 EXTREME

もう待ち切れない!! 電撃ゲームスが注目する発売間近のタイトルをピックアップ!!



光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-







鉄拳6



あどけない少年達は世界の広さをその胸に刻んで……

光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝

光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-		
2009年10月29日発売予定	¥5,980(税込)	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:マトリックス
	備考	プレイ人数:1～4人

冒険 育成 協力

スクウェア・エニックスが満を持して贈り出す、古きよきクラシックRPGがベールを脱ぐ! 本誌だからお見せできる極秘資料や、制作に携わった3名のキーパーソンのコメントを交え、作品の魅力に鋭く迫る。

本誌独占! 発売直前の今だから話せる開発秘話 キーパーソン達の作品への思いとは?

ゲーム紹介に加え、対談&インタビューの2段構えで制作の舞台裏にも迫ってみた。まずはプロデューサーの浅野氏と、シナリオを手掛けた紅玉先生の対談を通じて、作品に込められた思いを感じとってほしい。

ゲームクリエイターと小説家が手探りで生み出したファンタジー世界

両氏の出会いから制作スタンス、さらにはそれぞれが思い描くファンタジーについて語っていただいた。

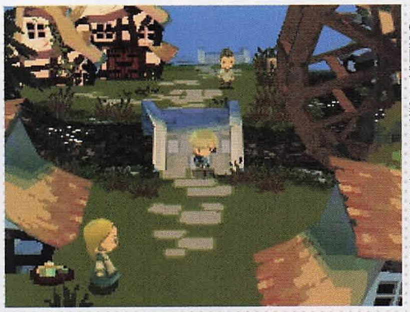
浅野智也氏(以下、浅野。敬称略):『光の4戦士』を制作するにあたっての幹となる部分に、FCやSFC時代の"古きよきRPG"を今風に作るというコンセプトがありました。このコンセプトを体現するべく目指したのは、昔のRPGを遊んだ世代の方々がプレイしたときに「やっぱりRPGって、こういう世界だよね」とイメージしてもらえるようなクラシックな作品です。

物語もできるだけシンプルなものにしようと考えていました。例えば、ある村の少年が目を覚ますと「今日は○○歳の誕生日だから王様に挨拶に行きなさい」と言われます。挨拶に行くとお姫様がさらわれた直後の状況でした。これは魔女の仕業に違いない。こうして主人公は、お姫様を助けるために旅立ちます……といった感じの、いわゆる典型的なRPGです。

そんなおり、たまたま紅玉さんの作品である「ミミズクと夜の王(※1)」を手にとる機会がありました。すごく寓話的で、物語に対して想像の余地があるところだとか、キャラクターが物語を押しつけてこないところに王道ファンタジーらしさを感じました。これはもう『光の4戦士』の物語を書いていただくしかないと思いまして、まったく面識はなかったので、ダメもとですが飛び込みでお願いしてしまいました(笑)。

紅玉いづき先生(以下、紅玉。敬称略):本当に突然いただいたお話で、もうビックリしました! たぶん、信用させようという意図だったと思うのですが、会社ではなくプライベートな携帯のメールアドレスが書いてあったので、逆に本物かどうか疑ってしまいました。しかも、スクウェア・エニックスさんと聞いて「出版部の方かな?」とメールを読んでみたら「ゲームを作っています」と書いてあるじゃないですか。「私は何をすればいいの!?」って。インターネットでググって(※2)、ウィキ(※3)でお名前は確認できたんです。ただ、ご本人かどうかがわからなかったので、電撃文庫の編集者の方に間に立ってもらいました。時期的には、2冊目の小説をがんばって執筆していた頃ですね。お声をかけていただいてから2～3カ月後に、浅野さんから正式に企画が通ったということでご挨拶をいただいて、試作作業に入りました。

とにかく初めての体験だったので、最初はまったくかみ合いません。世界観を作ってくださいと言われたのに小説を書いてしまったり、そのあたりの行き違いをフィックスするのが大変でしたね。プロットを出せばいいんだろうなと頭では理解していたのですが、プロットを書くのって、実はものすごく苦手で、とりあえず物語を書いてみないとよくわからないんですよ。私に世界観って言われてもって大混乱してしまいました。



◀懐かしさを感じさせる温かなグラフィック。この雰囲気に心惹かれた人も少なくないはず。

私の書くファンタジー小説の世界観は、基本的に読み手まかせなんです。ここがどのような世界なのかは、アナタ達が知っているファンタジー世界ですよ。そう思って読んでいただければ、なんの不都合もない。まずは人間ありきという創作スタイルです。通貨とか文化とか魔法体系だとか、設定には重点を置いていないんです。でも、そんないい加減な世界設定だからこそ、浅野さんからお声をかけていただけたのでしょうね(笑)。

浅野:世界観がびっしりと細かく規定されてしまうと消化するのに手一杯になってしまうので、そういった意味でも今回のプロジェクトとは相性がよかった気がします。

対談 浅野智也 × 紅玉いづき

プロデューサー　シナリオ担当



PROFILE



『光の4戦士』プロデューサー
浅野智也 氏
本作のプロデューサー。PS2版『鋼の錬金術師』シリーズや、DS版『FFⅢ』『FFⅣ』といった人気作を手がけている。



『光の4戦士』シナリオ担当
紅玉いづき 先生
小説家。第13回電撃小説大賞で大賞を受賞。代表作は「ミミズクと夜の王」「MAMA」「雪蟷螂」。電撃文庫（弊社刊）より発売中。

紅玉さんはキャラクターに対してすごく強い思い入れをお持ちで、キャラクター同士の会話を通じて、人間関係がにじみ出てくるんですよ。それぞれのキャラクターが生き生きと描かれていて。そこで、まずはシナリオのアウトラインをお渡しして、紅玉さんに肉づけしていただくという作業スタイルに変更しました。「こういう国があって、ここではこういうことをやってください。ではお願いします！」と。

紅玉：つい書きすぎてしまうわりには、ニュアンスばかりで状況の説明は全然していません。こういう場面があれば盛り上がるとか、ここが見せ場だとか、そういうことを主張していました。街や国の紹介文も、詩のようなCMみたいなイメージで、自分が冒険者の気分になった感じのテキストしか書いていません。もっと簡潔に、わかりやすく書くことはできるし、必要だったとも思うんですが……。やっぱり、説明文ではなく、物語を書きたかったんです。気持ちを伝えるというか、メイン場面だけ小説のようにしっかりと書いて、あとは3行ぐらいでまとめたりもしました。

今思えば、最初の頃の打ち合わせも信じられないぐらいアバウトでした。「この国にはこんなNPC（※4）がいます。何か困りごとがあって、プレイヤーはそれを解決するんですよ」と言われて「そこは暑いですか～？　寒いですか～？　ん～、なんとなく見えてきました」とか。でも、途中で大混乱しちゃって、しまいには「すいません、どこがわからないのかわかりません!!」といった具合になってしまったり（笑）。

ずっとこんな調子なので、細かい設定が影響する場面ではかなりとまどいましたね。あるとき「お城を飛ばしてください」と言われて、「お城が飛ぶ……魔法で飛ぶの？　それとも動力で飛ぶの？」と悩み始めて。そのあたりの描写がわからなくて、もう大変です。ほかにも「世界樹の上には鷲がいるんですよ」と言われて、「いるんですか？」って聞いたら「そういうものです」と。そこからイメージをふくらませて「火は吐きますか？」とたずねたら、「……吐かせてもいいですよ」と返答されて。なんとも奇妙なやりとりです。

私はそれほどゲーマーというわけではなく、兄が遊んでいるところを隣で見ていることのほうが多かったんです。特に最近のゲーム事情には疎くて、ゲームでできることと、できないことがわからなかったんです。浅野さんには「わからない部分はあとにして、別のところから考えていきましょう。そのうちこちらでなんとかします」と言っていただきましたけど（笑）。

ホルンのイベント

（紅玉先生のベース・ストーリーより抜粋）

城を訪れたブランドは、なじみの門兵に声を掛け、吊り橋を落としてもらう。
意気揚々と王への謁見に向かうが、王様の様子がおかしい。

「まだか！　まだ……報せは来ないのか!!」
「お父様、どうぞ気をお鎮めになって……」

国王が取り乱していた。
そのかたわらで彼をなだめるのは、第一王女。宰相の姿もあった。
ホルン王は、早くに王妃を亡くしている。その悲しみを埋めるように、二人の王女姉妹を溺愛していることは、ブランドも知っていた。

叫んだのは国王だった。

「あやつめ、この私を脅すだけでなく、アイレにまで手をかけたか!!」
「お父様……！」
「ブランドよ、お前が今日ここに来たのも、何かの導きかもしれぬ。兵団を追ってくれ！　必要なものはすぐに用意させる、いいか、北の魔女の言葉には決して、決して耳を貸すでないぞ——!!」

「ジュスカ、なんだよ、今の！」

魔物を倒したのは彼の魔法だった。
ホルンはもとより、この大陸では、魔法は禁忌ともされないほどに縁遠いものだった。
この世界にはその力を自在に操る国もあるというが、ホルンに住む人間には、夢やおとぎ話とそうかわらなかった。
ブランドが問い詰めるが、ジュスカは「今は関係ない」「忘れた」と、いい加減な返事をするだけだった。
そしてジュスカはため息をつく。

「ブランド、谷に戻れ。お前が来るような場所じゃない」
「じゃあ、ジュスカならいいって言うのかよ!?　ジュスカが行くなら、俺だって行くからな!!　俺は決めた」

目を逸らすジュスカを強くにらんで、ブランドが言う。
こたえるジュスカの呟きは、ため息よりも重かった。

「後悔するぞ」

「その必要はなかろうねえ」

耳障りな、枯れた声。振り返る屋敷の部屋に立っていたのは、北の魔女、ロウヒの姿だった。

「まだ意識のある輩がいたとはねぇ。しかしまあ、のこのことこんなところまでやってくるとは……」
「兵達を元に戻せ。お前のおこなったことは大罪だ」

ユニータの言葉に、魔女が濁った瞳を見開いた。

「大罪？　それは誰の話だい？　私が罪？　私ごときが罪ならば、お前達は、そんな言葉じゃ足らないだろう!!」

魔女が両腕を広げる。その背後に広がるのは、不穏な黒煙。

「見せしめのためにその娘を先に生け贄にしてやるつもりだったが、お前らも道連れだ、悪魔への対価となるがいい!!」



国を揺るがす元凶
北の魔女
ホルンの城から姫をさらう。彼女が王と交わした契約とは……？

「ジュスカ。頼まれてくれ。リベルテに同行するならば、アイレ様を——」
「いやよ、私、ユニータと一緒に行く……!!」

それまで涙に顔を伏せていたアイレが顔を上げ、ユニータにすがった。

「なりません」とフラムがその手をやさしく掴む。

「貴方はこの国にとって、大切な方です。私はこの呪いを解く方法を見つけて、迎えに参りますから」
「嫌よ、嫌！　お父様もお姉様もいなくなって、ユニータまで——!!」

悲痛な言葉に、ユニータが「申し訳ありません」と目を閉じた。

「必ず、迎えに参ります……」

! ここで掲載したホルンのイベントをはじめとする各国のイベント記述は、紅玉先生が物語構築の際に執筆された原稿だ。ゲーム中で描かれていないフレーズも含まれるが、イベントの雰囲気や臨場感を存分に感じとることができる。

※1 ミミズクと夜の王：紅玉いづき先生のデビュー作。電撃文庫（弊社刊）より発売中。
※2 ググって：インターネットの大手検索ポータルサイトのGoogleで調べるという意。
※3 ウィキ：Wikipedia。インターネット上で誰もが自由に編集できるフリー百科事典サイト。
※4：NPC（Non Player Character）。非プレイヤーのゲストキャラ。

浅野：街や国などはビジュアルをお渡しして「ここで大体こういうことが起きます」と説明しました。物語の大枠の部分に関しては、主人公であるブランド達4人がどのようなルートで旅をするのかをお伝えしつつ、さらにステージがいくつあって、最終的に世界を救う流れになることをお話ししました。そこからNPCを交え、4人の成長や人間ドラマの部分の執筆をお願いした感じです。紅玉さんとは何度もお話をして、ときには概念と概念でぶつかり合ったり。シチュエーションの部分もずいぶん話し合いました。こうしてお互いに雰囲気を伝えあった結果、両方を混ぜ込んで1つのものにしていく形が自然にとれたので、とてもよかったと思います。そのうえで、紅玉さんにはボリュームを気にせず思うように書いていただきました。細部のこだわりを含めて、その内容をうまい具合にゲームとして落とし込めたと思います。

紅玉：私は自分で小説を読むときも設定を覚えませんし、そもそも設定って、あまり興味がないんです、そういうのは人間関係のなかでわかるようにすればいい。まずはキャラクターがいて、彼らの物語にとって“都合のいい世界”であれば、それがすごくいいと思うんです。ご都合主義じゃないかって言われることもあるけど、やっぱりそこで生活する人々のストーリーに重点を置きたい。今回はそういった形でお仕事をさせていただけたのでよかったです。

ゲーム的という部分では、同じ「困っている」シーンや会話でも、そこにいたる過程に応じて数種類を用意する必要があるところが新鮮でしたね。

作品のコンセプトとキャラクター作り この2つにおける譲れないこだわり

クラシックRPGとうたわれる『光の4戦士』とはどんな作品か？　物語やキャラクターの方向性をうかがった。

浅野：『光の4戦士』はイベントをがっつり見せるタイプのゲームではないので、キャラクター同士のちょっとした会話がストーリーや世界観、キャラクターを理解するうえで重要なポイントになるんですね。連鎖するイベントに淡々と引っ張られるスタイルではありません。NPCとの会話を通じて情報を集めて、プレイヤーの中で、ゲーム中で直接的に描かれていないストーリー部分を補完していただくというスタイルになっています。昔のRPGがそうだったはずですが、想像するということは、すごく楽しいことだと思います。だから今回は、こういうところを大切に考えました。また、シナリオはできるだけ典型的な形をとろうと考えまして、キャラクターも社会的な立場を重視するのではなく、やる気の有無、実力の有無という単純な4軸をベースに、性格を前面に押し出して作っていきました。

グーラのイベント――

（紅玉先生のベース・ストーリーより抜粋）

砂漠に出ると、夜を待つ。
砂の城へは、メルクマールが教えてくれる。

「行こう！」

進むブランドに、躊躇うユニータ。

「ユニータ……？」

キリンジュが気遣う。

「夜の魔物は強力です。ブランドの魔術はまだ未熟。守りきれるかどうか……」
「私が守るよ。心配はいらない。彼も、君も」

そっとユニータの背中を押すキリンジュ。

「一人で背負うことはない。この月の民が、君たちを守る」
「……はい！」

進む二人の後ろでキリンジュが小さく呟いた。

「そうだ、必ず、たどりつく。……待っていてくれ、アリアーヌ」



憂いに満ちた青年
キリンジュ
ブランド達と出会う青年。未熟な彼らを見守ってくれるようだ。

紅玉：最初にもらった資料では、やる気と実力が表の形で示されていました。個性の指定は血液型でしたね（笑）。

やる気も実力もあるユニータは几帳面なA型。やる気はあるけど実力が追いつかないブランドは大雑把なO型。やる気＆実力ともに足りないアイレは、ちょっとワガママなB型。実力はあるのにやる気がついていかないジュスカは、個性的なAB型といった具合です。あくまでも一般論的ではありますが、意外にキレイにはまった感じでした。あっ、主人公達の血液型がこうである、というわけではありませんので、あしからず。

物語の描写については、“運命を背負わせない”という点を強く打診されました。王道ファンタジーといっても、今回は英雄として生まれた主人公が徐々に光の力に目覚めて世界を救うとか、そういうお話ではありません。普通の子供達が一生懸命がんばる。自分達は英雄じゃないけど、大事なものぐらいは自分達で守るんだと。そうやって戦っていく物語にしようって、時田さん（※1）を交えて3人でお話しさせていただきました。

小説でも、王道が受けるから王道を書いているわけではなく、やっぱりいいものはいい。よくある話というのはいくつあってもいい話だから“よくある話”なんだろうなって思うんです。そういう意味でも王道ファンタジーという方向性にまったくブレはなかったですね。

浅野：映画の作例であげたのは「スタンド・バイ・ミー」でした。偶然出会った4人の少年少女達が、ときにはケンカ別れをして、それぞれでさまざまな経験を積んで、再び出会ったときにはひとまわり大きくなっている。『光の4戦士』では、そんな4人の成長がしっかりと描けたかなと思います。ただ、紅玉さんとのお仕事で「その発想はなかった」というのが1つだけ……。

紅玉：……!!　恥ずかしい（笑）。あくまでも個人的な話ですよ？　コレをバラすとあれこれ台無しになっちゃうんですけど、「キャラクターごとにカップリングを決めてください！　それを聞かなければ始まらない」ってダダをこねました。浅野さんや時田さんには「そういう物語ではないんですよ？」と、かなりしつこく言われたんですけど、私には必要だったんです。恋愛関係にならないのはわかっているけど、私が考えていたのと完全に違ったらショックじゃないですか。ニュアンスとして、ここでちょっと距離がくっついて、ここで離れて……というのがたまらないんです。執拗にお願いしたら、「お好きにどうぞ」って言われてしまいました（笑）。

リベルテのイベント――

（紅玉先生のベース・ストーリーより抜粋）

「きゃ!!」

驚いて取り落とすと、ガラス瓶が割れてしまう。
そこから顕れたのは、小さな妖精。

「ああ、きゅうくつだった!!」

びっくりしているアイレの元に、ジュスカが来る。

「なにやってるんだよ」
「い、今、この……」

妖精を指さしてなにか言おうとするが、妖精が肩にとまる。

「私のことなら、他の人には見えないわよ。もう人間につきあって嫌な思いはしたくないの！　でもあなたは私を助けてくれたから、それに見合う恩返しはするわ。エルバの民は受けた恩を忘れないの。私はリリィベル、あなたは？」
「アイレ……」
「ひとりでなに喋ってるんだ……？　変なやつ」

浅野：紅玉さんならではのテイストですけど、実はほんのりとその香りだけはゲーム中に残しています。なのでキャラクター同士の会話から色気が漂うんですよ。イベントで明言するわけではないので、プレイしていても押しつけられている感じはしないんですが、なぜか想像してしまう……。

紅玉：想像してほしいです！　この子達は見えないところでいったいどんな会話をしているんだろうとか。仲よくの種類にもいろいろあると思うんですよね。例えば、ブランドとアイレの2人だったら、いたずら仲間みたいに手をつなぐと思う。最初はいがみ合っていても、お調子者同士、自然と仲よく歩いて、ユニータ＆ジュスカのマジメ組をからかったりして。物語を書くうえで、そういった指標が欲しかったんですよ。

浅野：打ち合わせでは、かなり好き勝手に盛り上がりました。ブランドとは手をつなぐアイレも、ジュスカとは絶対に手をつながない。そんな反発するところがまたいいんです！　とか（笑）。

紅玉：いろいろなシチュエーションが飛び出しましたよね。ブランドとユニータのペアでは、ユニータがちょっとカッコイイお兄さんを頼っていたら、ブランドがヤキモチを焼いちゃったり。

ゲーム中において、最終的にどこまで削られてしまったのかは私も知りませんが、『光の4戦士』の物語は決して恋愛ものではありません。あくまでも私自身が、キャラクター達に愛情を注ぐために、完全な無個性、関係性なしではつらかったんです。個人的には、対立するような人間関係のお話は苦手です。最初は嫌い合っていても、最終的には仲よくなってほしい。恋愛物語というよりも、私自身が子供を見守る母親のような、そういったキャラクターへの愛情はよく出せたんじゃないかと思います。

※1　時田さん：本作ディレクターの時田貴司さん。P.114のインタビューも参照。

CHARACTER CHECK 1　ブランド Brand

辺境の国・ホルンで暮らす普通の少年

母親と2人きりで暮らしている、どこにでもいるような普通の少年。性格は大らかを通り越して大雑把だが、正義感は強い。よくも悪くもリーダータイプだが、強引すぎる一面もある。



▶たとえ他人事でも、国民を見捨てるという曲がったことは見過ごせないようだ。



CHARACTER CHECK 2　アイレ Aire

明るく元気でワガママなホルンの国の第二王女

ホルンのお姫様で、王位継承などの重責から一歩引いた第二王女ゆえか、周囲を困惑させるほどのワガママぶりを見せる。よくいえば、天真爛漫でおしゃべり好きな、年齢相応の少女。



▶お姫様に旅の宿屋などもってのほか!?　贅沢だが、アイレにとっては深刻な悩みだ。



『光の4戦士』で描かれる物語のテーマは主人公達4人の心の成長

心の成長が物語のテーマ。そこで、具体的なシチュエーションを交えてキャラクターの変化をうかがった。

浅野：主人公達の人間的な部分の成長については、具体例で説明したほうがわかりやすいですね。『光の4戦士』の物語には、アイレというお姫様と彼女に仕える女兵士のユニータが登場します。ユニータはずっと主家の姫君であるアイレのことを「アイレ様」と呼んでいるんですけど、あるタイミングを境に「アイレ」と呼ぶようになるんですよ。この呼び方が変わる部分には、心の成長に対する紅玉さんの強いこだわりが表れていると思います。4人がときにはバラバラに動いたり、ときにはくっついたりして、その過程でさまざまな物事を理解し、お互いが変わっていくからこそ関係性も変化していく。その微妙な移り変わりが、キャラクター同士の会話に込められています。

紅玉：4人の成長について簡単にお話ししますと、まずは主人公のブランド。この子はとにかく気持ちが前に出ていく感じで、「細かいことはいいからとにかく行こうぜ！」というタイプです。よくいえば仲間を引っ張っていくリーダー格なんですけど、早い話がワガママなお子様です。序盤のアイレを助けに行く場面では、途中で合流するジュスカやユニータよりも弱くて、男の子だから自分が弱いことをとても気にしちゃう。弱い弱いって自分のことばかり考えていて、あるとき「オレは強くなるんだ！」って、いなくなったりもします。自由奔放に振る舞ったあげく、いろいろな人に怒られちゃう（笑）。女の子に対しても少し子供っぽいところがあるし、思ったことを口にしてしまうことも多々あります。そんなブランドが、最終的には他人を思いやれるまでに成長して、力じゃなく心でみんなを引っ張っていくリーダーになります。他人と比べて自分はどうなのかと気にしていた子が、他人と何かを比べるのは意味がないということに気がつくんですね。ジュスカとはライバル関係で、最初は弱いブランドがジュスカに助けられます。でも終盤では、ジュスカのピンチにかけつけたブランドが、かつてジュスカに言われたセリフを言い返す場面があって、ここは個人的にとても気に入っています。ちょっとスカしたタイプのジュスカとは、一緒にいるのも嫌だとか、いがみ合っていたわけですが、実は心の奥ではちゃんといい友達になっていたんだなって。

お姫様のアイレは、最もわかりやすく成長する子です。典型的なワガママお姫様で、戦うことなんてやってられない。世界を救うなんてどうでもよくて、自分の国が滅茶苦茶になったのに、よその国に来たんだからお買い物がしたいだとか、もっとキレイなものが欲しいだとか……。とんでもないことをガンガン口にしちゃう子なので、プレイヤーの方にイライラしてもらえるといいなって思っています（笑）。そんな自分自身のせいで、アイレは嫌な目にあってしまいます。自分にバチが当たるだけでなく、人を傷つけるし、あるとき彼女は、とある人に対してひどいことを口走ってしまい、結局「ゴメンね」という言葉を伝えられないままになってしまいます。とてもささいなことに思えますが、彼女にしてみればすごく大きいことなんですよね。「お姫様なんだから手を貸してもらって当たり前でしょ？」などと言っていた子が、長い旅を経て、周りの人に心から「ありがとう」と言える女の子に成長します。

あと、私は女の子のキャラクターが好きなので、アイレとユニータの関係にも力を入れました。2人はお姫様と従者という関係なので、アイレはユニータのことを「ワガママを言ってもいい相手」として考えています。そんな自分のことしか考えないワガママなお姫様でも、ユニータのことはちゃんと心配するんですよ。「なんで、ユニータのことを1人にしたの!?」と言って、ブランドに怒ったりします。アイレに関しては、そのあたりのカワイらしさにも気づいてほしいですね。

浅野：ユニータは最も大人で、実はすごくフェチ的なキャラクターです（笑）。とにかく神経質で几帳面な性格をしているんですよ。任務に対して忠実で、アイレと話すときも「かしこまりました、お姫様」といった感じで敬語を欠かさない。わがままなアイレに従順であるがゆえに、ものすごくストレスも溜まっていて……でも、そこが開発スタッフの間ではイイらしい（笑）。

紅玉：私を含めて、みんなが好き勝手にキャラクターに個性を付け加えていった結果ですね（笑）。この子は気持ちがすごくツラいんです。祖国が大変なことになって、お姫様を守るのは自分しかいない。自分がなんとかしなければって考えるんですけど、ブランド達は、相談もなく勝手にどこか行っちゃったりするんですね。それでも自分には任務があるからって、仲間を追いかけることもできず、自分ですべてなんとかしようと無理をする。4人のなかでは一番責任感が強くて、マジメ過ぎる性格に縛られています。でも、最後のほうでブランドに「何をしたいか言ってみろよ、お前のやりたいことをやればいい」と言われて、「私もみんなと一緒に行きたい！」って言えるようになるんです。責任感ばかりで動いていたのが、本当にやりたいことを見つけて、仲間に頼れるようになる。アイレがワガママで、ある意味大雑把に描きすぎたせいでもあるんですけど、ユニータは『光の4戦士』のなかで、最もヒロインらしいヒロインだと思います。

ジュスカは斜に構えたひねくれ者で、何もしないうちから「そんなの無理に決まってるだろ」とか、「めんどくせぇな」などとクールに言ってしまう子です。ところが、社会性に欠けていた彼が、とある場所で成りゆきから商売をするはめに……。商売というのは人と人がかかわりあってやっていくもので、1人だけではどうにもならないですよね。自分1人でなんでもできる、1人でできることをやっていればいいと思っていたジュスカは、商売を通じて少しずつ人と付き合うことを覚えていきます。そして、他人と付き合って世界の広さを知って、仲間と力を合わせることの大切さに気づきます。でも、外面はあいかわらずで、「お前ら、またこんなことをやって……」と言ったりして、子供っぽいブランド&アイレのコンビを、ユニータと一緒にいさめるような立ち位置になります。

エルバのイベント――――

（紅玉先生のベース・ストーリーより抜粋）

「きゃあ。ネズミ!!!」
「助けてもらったのに、失敬なネコだなぁ、キミは」
「やだやだ、近寄らないで!!」
「傷つくなあ。そもそもキミはネコだろう？　ネズミを怖がっていてどうするんだい？　おいらはトルテ、ゆくゆくは大賢者様になる予定の、トルテ様さ！」
「大賢者……？」
「キミもなにかの魔法を探してここに来たんじゃあないのかい？　ここは様々な智計に満ちているからね」
「そう、そうよあたし、変化の魔法が欲しくて来たの。一緒に来た人が、植物になってしまって……」
「植物に？　ってことは、人間かい？」
「ええ、そうよ」
「ふうん。ってことはキミも外の世界にいたのか……。なるほどね。変化の魔法はこの奥さ。案内しようか？」
「え……だって、ネズミのくせに……」
「いちいち腹のたつネコだなあ！　外の育ちらしいよ、まったく！　ひとりでいいなら、勝手にしなよ！」
「いや！　ひとりはいや!!」



謎めいたネズミ トルテ
ある事情でネズミにされてしまったという人物。その真相は!?

『光の4戦士』に込めた思いと本作に興味を持った方々へのメッセージ

最後に本誌読者へのメッセージとして、両氏が作品を通じて感じたこと、伝えたいことを語っていただいた。

浅野：紅玉さんに語っていただいたように『光の4戦士』ではキャラクター達がすごく生き生きしていると思います。カットシーンのイベントでなんでも冗長に見せるのではなく、テキストの一言にもニュアンスを込め、プレイヤーの方に想像をゆだねる。FC、SFCの頃のRPGを！　というコンセプトに即して、ゲームに落とし込むことに気を使いました。そういった意味で紅玉さんのシナリオは、もちろんおもしろいのですが、それをそのまま流し込んだのではしょうがない。それなら、小説を読んだほうがいいに決まっているので、ゲームならではのよさを感じられるように落とし込んでいます。キャラクターに対する深い思い入れも、最近のRPGの文法ではない形で表現できていると思うので、そこを楽しんでいただければ幸いです。

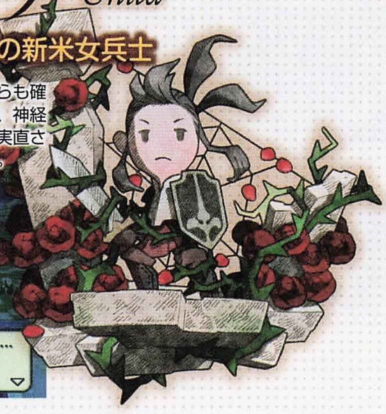
紅玉：私はアマチュアとしての投稿時代が長くて、技術もなければ、人をうならせるような構成力や設定力もまったくなくて、愛情と信念だけがよりどころでした。今はなんとかプロの世界に飛び込んできたんですけど、この世界にはリターン的な人気だとか数字だとか、いろいろなものがあることを知りました。

愛情と信念は大事だけど、それだけじゃダメなのかもしれない……そんな気持ちでいたときに、浅野さんや時田さんが「やっぱりソフトに対する愛情とか、作品に対する信念が一番大事なんだ」というスタンスで『光の4戦士』の制作をされていたので、私はすごく大切なものを思い出せたような気がします。みなさんにも、私達が込めた愛情や信念を感じていただけたら嬉しく思います。

CHARACTER CHECK 3 ユニータ Unita

ストイックな性格の新米女兵士

ホルンの城に務める女兵士で、新米ながらも確かな腕を持つ。細かい気配りが得意な反面、神経質で疲れ気味に。任務を忠実にこなすが、実直さゆえに自分を追い込んでしまうこともある。





▶自責の念に押しつぶされそうになるユニータ。ホルンの国の惨劇を想像させる一言だ。

CHARACTER CHECK 4 ジュスカ Jusqua

皮肉屋でクールなブランドのライバル

あまり感情を表に出さない少年。ホルンの村ではブランドのライバルとの噂も。物事を客観的に判断して鋭く分析する頭脳派だが、仲間に対しては、つい皮肉めいたことを口走ってしまう。





▶一国のお姫様に対してもこのセリフ。腹に据えかねたのか、それとも生来の性格か？





最新の技術で描かれるクラシックRPGの魅力とは？



原点回帰をテーマに作られたというファンタジーRPG『光の4戦士』。果たして、どのあたりがクラシックなのか？　ここからは本誌独自の予想も交えつつ、世界観やゲームシステムなどの詳細情報をお届けする。

WORLD 世界観

新しいのに懐かしい。絵本のような温かみのあふれる世界が広がる

『光の4戦士』で舞台となるのは“剣と魔法のファンタジー”を体現した、温かく広大な世界。その一端を、イメージビジュアル＆テキストによって紹介していこう。



ホルン

谷には風が吹いている。
昼があり、夜があるように四季が巡り、
その恵みは谷に豊穣をもたらす。
金色の野を風が走り、流れる水が水車を回す。





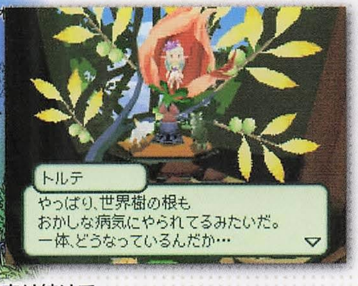
グーラ

砂漠は海のようだった。
流れる砂は風にほどけてさらさらと流れる。
一秒ごとに姿を変える、
朽ちていくものの美しさだった。



エルバ

呼吸をする緑。
原始の流れを汲むところ。
生き物のような植物が生い茂り、
すべての生命に力が満ちている。
ひとを排他し、本能を宝石のように守り続けて。

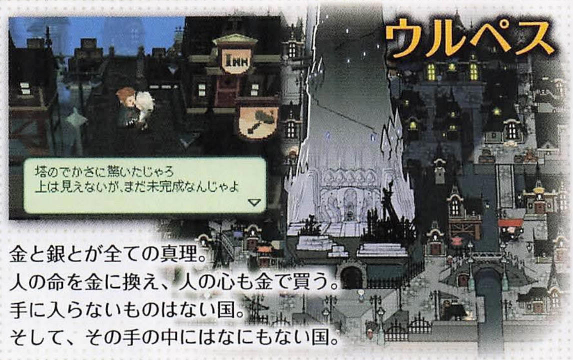






未知の土地

永久凍土で人々は夢を見た。
神と人の狭間を、
誰かが「英雄」と呼んだ日。
天井の楽園を夢に見た。



ウルペス

金と銀とが全ての真理。
人の命を金に換え、人の心も金で買う。
手に入らないものはない国。
そして、その手の中にはなにもない国。

画面やフィールドの特徴は？

画面は視点固定＆俯瞰（ふかん）タイプの3Dで、昔のRPGのようにパーティメンバーが主人公に追従して移動する。街や村はデフォルメが施された3Dで描かれ、風に揺れる稲穂など、さりげない部分にまで動的な要素が仕込まれている。塔や洞窟など、複雑で立体的な構造の屋内もあるが、マップ表示機能はなし。フィールド画面は両端が丸みを帯びた独特の画面構成で、リアルタイムで昼夜の変化が訪れる仕組みになっているようだ。



▶地平線が霞んでいて、世界がどこまでも続いているような感覚を味わえる。



◀各所に多彩なギミックが存在。調べることでアイテムを入手できることも。

気になるプロローグは…

物語の幕開けは、主人公の1人であるブランドの誕生日。彼が暮らすホルンには、王様に挨拶をして、大人の仲間入りを果たすという習わしがある。これにそって城を訪れるブランド。だが、そこで待っていたのは困惑した様子の王様だった。聞けば、お姫様が北の魔女にさらわれてしまったという。捜索に行った兵士からの連絡も途絶え、現状打つ手はなし。そこで王様の依頼を受けたブランドは、北の魔女の居城を目指すこととなる……。



▲姫がさらわれた裏には、特別な事情が隠されているようだ。王様をおどす北の魔女の目的とは？


NINTENDO DS
「北の魔女だ！　そうに決まっている！」
叫んだのは国王だった。
「ブランドよ、お前が今日ここに来たのも、何かの導きかもしれぬ。
兵団を追ってくれ！　必要なものはすぐに用意させる、
いいか、北の魔女の言葉には決して、決して耳を貸すでないぞ――！」
～紅玉いづき　ベース・ストーリーより抜粋～
それは、新たに語られる古典。
光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝
10.29 on Sale
希望小売価格：5,695円（税込5,980円）
http://www.square-enix.co.jp/hikarino4sensi/
©2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.　CHARACTER DESIGN : Akihiko Yoshida
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。　日本商標登録　第4841498号、第4853764号
SQUARE ENIX®
スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター　PHONE 0570-003-399（PHSからご利用の場合046-203-1100）受付時間：月～金11:00～19:00（土・日・祝日および当社指定休日を除く）
※通話料金はお客様のご負担になります。※ゲームの攻略方法やデータのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問合せの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
CERO A 全年齢対象

BATTLE 戦闘

シンプルだけど奥が深い。絶妙な手応えが魅力のコマンドバトル

『光の4戦士』の戦闘システムは、テンポを重視したシンプル仕様だが、奥深さは損なわれていない。携帯機の遊びやすさを意識したというゲーム性やバランスにも注目だ。



AP(アクションポイント)を消費して行うターン制で戦闘は進行

戦闘はコマンド入力形式のターン制で進み、ステータスはHPとAPで構成される。APとは実行するコマンドに応じて消費されるポイントのことで、キャラクターごとにオレンジ色の玉で表示されている。APは「ためる」コマンドによって蓄積が可能。蓄積したAPは次の戦闘に持ち越せるため、先々を見越した戦略的な戦いも楽しめる。なお、基本コマンドの「たたかう」と「アイテム」の実行にもAPが1必要だ。

CHECK MPなしで魔法を使用!!

ファンタジーRPGとしては珍しく、MPは存在しない。攻撃やアビリティと同じく魔法もAPを消費して使用する。これにより、ダンジョンの奥深くまで探索したはいいが、MPが尽きて回復できないという手詰まりはなくなる。



◀APは毎ターン1ずつ増えて、最大5まで蓄積できる。ただし、「たたかう」などの基本コマンドで1消費するため、意識して「ためる」を使わないと溜まらない。APは回復魔法などにも使うので、まめに溜めておきたい。



▶アビリティのほか、ファイガやファイラといった範囲魔法など、強力なコマンドほど多くのAPを消費する。だが、大技ばかりでは効率が悪くなる。AP消費の少ないコマンドを織り交ぜて効率よく勝つかが腕の見せどころだ。

ココがポイント1 物理攻撃から回復魔法までターゲットは自動で選択!!



戦闘のテンポアップを図るため、攻撃や魔法、アビリティなどのコマンドは、ターゲットを自動で選択する仕組みになっている。対象が複数の場合は残りHPが少ないモンスターを優先するなど、一定の基準をもとにターゲットが決定。これはケアルなどの回復魔法でも同様だ。なお、コマンドによっては「前列単体」など、ターゲットがある程度決まっているものもある。

◀自動といっても、かなり的確にターゲットが絞られる。ピンポイントで狙えないもどかしさよりも、コマンド一発ですむ手軽さを実感できるだろう。

ココがポイント2 限られたアイテム欄を考えて荷物をチョイス

最近のRPGでは、アイテム1種類につき99個まで持てるケースが多いが、本作ではスタックなし。キャラクター1人につき15個までしかアイテムを持てない仕組みとなっている(魔法もアイテム扱い)。宝箱や戦闘で新たなアイテムを入手することも考慮し、何を優先して持ち歩くのかを考えるのが、悩ましくもおもしろい。ちなみに、街や村にはアイテムを自由に出し入れできる"預かり所"が用意されている。



◀モンスターを倒すと入手できる宝石だけは、アイテム扱いとはならず、宝石だけで管理される。これは助かる仕様だ。

APの蓄積が勝利のカギ

特徴的なAPシステムのおかげで、ただレベルを上げるような力押しではなく、戦略しだいで楽に強敵を倒せるようだ。例えば、手強いボスが待ち受けるダンジョンでは、ザコとの戦闘に時間をかけて、各キャラクターのAPを最大まで蓄積。ボス戦で一気にAPを消費して優位に立つという作戦も考えられる。余談だが、ダンジョンの最深部など、明らかに何かが待ち受けていそうなポイントには、親切にもセーブポイントがあったりする。



▲AP蓄積の目的は攻撃だけではない。ボスの強力な攻撃を受けたときの回復に備える意味もある。

みなぎる気力の秘密は?

戦闘中、突如「気力が充実した」というメッセージが流れ、キャラクターが謎のエフェクトに包まれることがある。これが発生すると、普段は見られない攻撃をしたり、魔法の威力がアップしたりすることがあるようだ。



◀気力にはどんな秘密が隠されているのか? 条件や効果などがとても気になる要素だ。

戦利品はプール方式

戦闘終了後に得られる戦利品は、いったん専用のアイテム枠にプールされる。ここで、どのキャラクターに持たせるかを決めるのだが、分配前に「OK」を押してしまうと、戦利品は入手できないことになってしまう。

▶キャラクターごとに四角で表示されているマスが、アイテム欄の空きスペースとなる。



モンスター PICK UP! 行く手を阻むモンスターはどこか憎めないヤツばかり!?

ここで掲載するのは、モンスターの設定イラストの一部。いずれもユーモラスな外見で、絵本的な世界の雰囲気に溶け込んでいる。

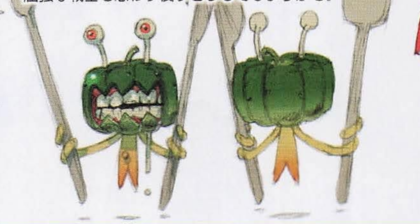
スライム

RPGの名脇役といえばコイツ。ぶよぶよと不定形で、見た目は「気持ち悪い」の一言に尽きる。本作ではどこか情けない表情をしているので、倒すのをためらってしまう!?



ジャックランタン

巨大なナイフとフォークを振りかざすカボチャのオバケ。血走った瞳やこぼれ落ちるヨダレを見たら、屈強な戦士も思わず後ずさりしてしまうかも。



ゴブリン

スライムに負けず劣らずポピュラーなザコの代表格。かぶり物のせいで表情はうかがい知れないが、友好的ではないようだ。




NINTENDO DS
「見なさい、服も汚れてしまったし、喉も渇いてしまったじゃない！　何をしていたの？」
癇癪のようなアイレの言葉にユニータは決して反抗せず、跪いたままで、
「申し訳ありません。ご無事でなによりです」と囁いた。
「ご無事なんかじゃないわよ！　ほら、こんなところにあざが…！」
「すげー」
ブランドは思わず感嘆した。
～紅玉いづき　ベース・ストーリーより抜粋～
それは、新たに語られる古典。
光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝
10.29 on Sale
希望小売価格：5,695円（税込5,980円）
http://www.square-enix.co.jp/hikarino4sensi/
©2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.　CHARACTER DESIGN : Akihiko Yoshida
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。　日本商標登録　第4841498号、第4853764号
SQUARE ENIX
スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター　PHONE 0570-003-399（PHSからご利用の場合046-203-1100）受付時間：月～金11:00～19:00（土・日・祝日および当社指定休日を除く）
※通話料金はお客様のご負担になります。※ゲームの攻略方法やデータのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問合せの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
CERO A 全年齢対象

JOB CHANGE ジョブ

プレイの幅を広げる新機軸のジョブチェンジの仕組みを解剖!

『FF』シリーズでおなじみジョブチェンジは、『光の4戦士』でも行うことができる。ただし、その仕組みは従来のシリーズとは別物で、新機軸のシステムが用意されている。



ジョブチェンジが行える「クラウンシステム」とは?

「クラウンシステム」とは、象徴的なクラウンを頭部に装着することで、そのクラウンの能力をキャラクターに与えるというシステムだ。装着者はクラウンごとの個性的なアビリティを使えるようになるほか、「ちから」や「ちせい」といったステータスも変化する。これまでのジョブチェンジとの大きな違いは、武器や防具、魔法が制限されないこと。また、装着するのに特別な場所や儀式を必要としないのも特徴の1つだ。

CHECK 外見も大きく変化!

ゲームの進行には影響しないが、クラウンを装着することでキャラクターの外見も変化する。装備品とクラウンは完全に別枠で、武器や防具との組み合わせは自由。怪しいコーディネイトを極めてみるなど、さまざまな楽しみが増えそうだ。



◀ステータス画面を開くと、入手しているクラウンがずらりと表示される。詳しい入手方法は明かされていないが、隠しクラウンなどもあるようだ。ちなみに、クラウンを装着していないフラットな状態を"すっぴん"と呼ぶ。



▶クラウンを装着することで、そのクラウンのアビリティをゲット。ステータスには、クラウン装着後の数値変化も表示される。おおむね愛らしいデザインだが、ときには画面写真のように不気味な姿になってしまうことも……。このジョブは?



クラウン PICK UP! 活躍シーンに注目して特定のジョブの特徴を推測!

各クラウンの能力はいずれも未知数。そこで、『FF』シリーズに登場したジョブと公開されたアビリティから、特定のジョブの特徴を推測してみた。

ナイト 鉄壁の守りが魅力

ナイトの魅力といえば防御力の高さ。「ひきつけ」で敵の攻撃を全部引き受けるといった、盾役としての活躍に期待。



錬金術士 アイテムを錬成?

『FFタクティクス』に登場したアイテム士のような存在か? 得体の知れない効果をもたらしそうな「じっけん」に注目。



獣使い モンスターを捕獲

『FF』シリーズではモンスターの使役がお約束だが、本作では果たして? 敵を捕獲することはできるようだ。



勝手にクラウンを考察!

白魔法使い 仲間を癒す白き聖者

ケアルをはじめ、さまざまな白魔法を使って仲間を癒す回復役。ケアルなどの回復魔法を使うと効果がアップするのかも?

黒魔法使い 強力無比な魔法砲台

白魔法使いと対をなす、攻撃魔法のエキスパート。ファイアやブリザドなどの攻撃魔法のダメージアップに期待したいところ。

武道家 肉体こそ最強の武器

肉体を武器にする武道家といえば『FF』でいうところのモンクか。素手やツメを使った攻撃や、別物の「ためる」もほしいところ。

シーフ お宝は見逃さない!

アイテム収集には欠かせない存在で、もはや「ぬすむ」はお約束? アイマスクに黒装束と怪盗っぽく、かなり怪しい雰囲気だ。

忍者 闇に生きる暗殺者

忍者といえば二刀流や手裏剣。『FFXI』に登場した「空蝉の術」など、特殊な回避アビリティを使えればいうことなし。

詩人 仲間を支える歌の力

サポート役の極み。『FF』シリーズではMPを使わない点にイニシアティブがあったが、そもそもMPのない本作ではどうなる?

記録士 積み重ねが力に?

算術士や風水士と系統が似ている印象だが実際は不明。ゲーム中の能力ではなく、意表を突いてどこでもセーブが可能になったり!?

さらに謎めいたクラウンが…

現在公開されているのは、多彩なクラウンのごく一部で、ゲーム中では20種類以上のクラウンが用意されているとのこと。左上や下の画面写真を見ると、装備品の名称で呪術士や魔法剣士といったキーワードを確認することができるが、単なるアイテム名という可能性もある。どんなコンセプトのクラウンが登場するのか、期待は高まるばかりだ。



▲ターバンのような帽子と顔を覆い隠すスカーフ。アラビアを思わせる不思議なクラウンの正体は?



NINTENDO DS
それまで涙に顔を伏せていたアイレが顔を上げ、ユニータにすがった。
「なりません」とユニータがその手をやさしく掴む。
「貴方はこの国にとって、大切な方です。私はこの呪いを解く方法を見つけて、迎えに参りますから」
「嫌よ、嫌！　お父様もお姉様もいなくなって、ユニータまで――!!」
悲痛な言葉に、ユニータが「申し訳ありません」と目を閉じた。
「必ず、迎えに参ります…」
～紅玉いづき　ベース・ストーリーより抜粋～
それは、新たに語られる古典。
光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝
10.29 on Sale
希望小売価格：5,695円（税込5,980円）
http://www.square-enix.co.jp/hikarino4sensi/
©2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.　CHARACTER DESIGN : Akihiko Yoshida
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。　日本商標登録　第4841498号、第4853764号
SQUARE ENIX
スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター　PHONE 0570-003-399（PHSからご利用の場合046-203-1100）受付時間：月～金11:00～19:00（土・日・祝日および当社指定休日を除く）
※通話料金はお客様のご負担になります。※ゲームの攻略方法やデータのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問合せの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
CERO A 全年齢対象

宝石を埋め込むことでクラウンが成長!!

クラウンには成長要素があり、クラウンのレベルを上げることで、そのクラウン固有の新たなアビリティを習得することができる。各クラウンには、複数のくぼみが彫り込まれた盤面が存在し、すべてのくぼみに宝石を埋め込めばクラウンがレベルアップ。こうして習得したアビリティは、そのクラウンを装着していて、なおかつコマンドパネルにセットしているときのみ使用できる。なお、クラウンのレベルはキャラクターごとに上げていく仕組み。そのため、1人が高レベルまで育てたクラウンを残る3人で使い回すといったことはできない。



▶王冠の形をした盤面には、形の異なるくぼみがいくつも彫り込まれている。形に対応する宝石を埋め込んでいって……。



◀盤面が宝石で埋まるとレベルアップ♪ クラウン固有の新たなアビリティを晴れて習得できる。

宝石はモンスターから入手

クラウンの成長で使う宝石は、敵を倒すことで手に入る。ここで重要となるのがお金の存在だ。戦闘でお金を得られない本作では、戦利品のアイテムや宝石をお店に売って稼ぐのが基本となる。クラウンのために宝石を温存するべきか、装備品購入の資金にするべきか？ ここでもシビアな選択を迫られる。



▲宝石は全部で8種類あると考えられる。入手しにくい宝石は、売却価格もさぞかし高価に……。

ココがポイント1 クラウンの成長に合わせて強力なアビリティが登場

クラウンには複数のアビリティが用意されている。レベルアップすると盤面がリセットされ、新たな盤面が出現。レベルが高くなると、盤面が複雑になったり、必要な宝石の種類や数が増えたりするが、そのぶん強力なアビリティを習得できる。



◀「チャクラ」といえば、モンクの自己回復アビリティとしておなじみ。本作では武道家が使えるようになる!?



▶『FFⅣ ジ・アフター』に登場するローザが使うものと同様？ 本作での効果が気になるところ。

ココがポイント2 アビリティと魔法は同時に6種類までセット可能



◀アビリティ2つに魔法が4つ。それぞれの消費APも1～2と少なめなので、スピーディな展開が予想される。キャラクターごとに偏らせるという手もアリ。

どんなにクラウンを育ててアビリティを習得しても、コマンドパネルにセットできるのは6種類まで。しかも、パネルは魔法と共用であり、戦闘中に付け替えることはできない。限られたコマンドパネルに何をセットするかが、悩ましくもおもしろいところ。消費APの多い魔法ばかりで固めるもよし、アビリティのみで攻めるもよし。すべてはプレイヤーの選択しだいだ。

魔法は受け渡しが可能

アイテム扱いである魔法は、キャラクター間で使い回すことができる。回復魔法など、なかには非戦闘時でも使えるものもある。例えば、APが余っているキャラクターにケアルなどの回復魔法を渡してHPの回復を実行し、体勢を立て直すといったことも可能だ。

消費APを減少させるクラウンも!?

装備画面から入手した断片的な情報だが、白魔法使いには白魔法の消費APを1減らす特性があるようだ。黒魔法使いであれば、黒魔法の消費APが－1。ということは、武道家など攻撃に秀でたクラウンなら、攻撃のアビリティのAPを減らす効果があるかも!?

CLOSE UP! 気になる要素がまだまだ満載!

絵本のようなグラフィックや奥深いクラウンシステムなど、『光の4戦士』には見どころが盛りだくさん。だが、本作の魅力はこれだけではない。さまざまなフリークエストを楽しんだり、隠されたギミックを探したり。そんな気になる要素の一部をピックアップして紹介しよう。

フィールドには多彩な仕掛けが！



NPCのキリンジュのセリフに注目！ どうやらこの場所（洞窟？）には、水の魔法で流砂を止めて進む仕掛けが用意されているようだ。もちろん、昔のRPGではお約束の、閉ざされた扉や謎のスイッチといったギミックも多数登場。なかには、寄り道しないと見逃してしまう仕掛けも……。





▶国が丸ごと呪いにかけられた!? こんな大事件でも、4人が協力すればなんとかなる……のか？

さまざまなフリークエストに挑戦！

本編の物語とは直接関係がないフリークエストも多数用意されている。その内容は、モンスターの退治からアイテムのお届けまで多種多様。やり込み派のプレイヤーには、ぜひともフルコンプリートを目指してほしい。

▼単なる演出と思いきや、ボス戦らしきシーンでも動物パーティが……。どうやら、動物状態で行動できることは確かなようだ。



ブランドたちが消えて動物だけのパーティ!?

イヌとネコと大きなネズミ!? どういうわけか、主人公達が消えて動物だらけのパーティが誕生。ミニマムやトードといった変身効果のある魔法のせいか、それとも別に原因があるのだろうか。




▲ほのぼのとした画面が、ますます絵本チックに変化。


NINTENDO DS
ジュスカが前に立つ。最後の魔法が、魔女の身体を引き裂いた。
悲鳴とともに、黒煙が動き、魔女の身体をその中へと引きずっていく。
「わたしを、わたしを喰らうか…！　しかしこのわたしごときで、契約の対価が払われると思うなよ、
矮小なるホルンの王よ…！　この国全土を飲み込んでも、まだ飽き足りぬ、
このわたしへの裏切りは、魔界全土への裏切りと思うがいい…！」
裁きを受けよ、と、悪魔のような叫びが響いた。
～紅玉いづき　ベース・ストーリーより抜粋～
それは、新たに語られる古典。
光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝
10.29 on Sale
希望小売価格：5,695円（税込5,980円）
http://www.square-enix.co.jp/hikarino4sensi/
©2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.　CHARACTER DESIGN : Akihiko Yoshida
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 日本商標登録 第4841498号、第4853764号
SQUARE ENIX®
スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター PHONE 0570-003-399（PHSからご利用の場合046-203-1100）受付時間：月～金11:00～19:00（土・日・祝日および当社指定休日を除く）
※通話料金はお客様のご負担になります。※ゲームの攻略方法やデータのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問合せの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
CERO A 全年齢対象

DS

PROFILE



『光の4戦士』ディレクター **時田貴司** 氏

本作のディレクター。グラフィックデザイナーとしても経験豊富なクリエイターで、『FF』シリーズは1作目から制作に参加している。DSのリメイク版『FF』シリーズをはじめ、『半熟英雄』や『クロノ・トリガー』など、これまでに多数の人気作を手がける。

インタビュー 時田貴司

ディレクター

内容必見! 古典ファンタジーに込められた真意とは?

『光の4戦士』のキーパーソンの1人、時田貴司氏に開発秘話を直撃！ 作品の魅力はもちろん、システム面の突っ込んだネタまで語っていただいた。

最新技術で描かれるクラシックRPGとは?

——そもそも『光の4戦士』は、どんなユーザーに向けた作品でしょうか？

時田貴司氏（以下、時田。敬称略）：メインで遊んでいただきたいたのは『ドラゴンクエスト』(以下『ドラクエ』）や『FF』シリーズのリメイクを買っていただいた、やや年齢の高めな方々ですね。もちろん、DSは幅広い年齢層に人気のあるハードなので、オリジナルのFC時代の『FF』を遊んだことがない子供さんや女性ユーザーにも楽しんでいただけるように、間口の広さを意識して制作しました。

——ゲームボリュームはどのぐらいになりますか？

時田：スタンダードな新作だと、クリアまでにかかる時間は、およそ30時間が目安なんですけど、実際に作ってみたら40時間ぐらいになりました。やり込み要素を入れると50時間は軽く超えるレベルになっています。意図的に増やしたわけではなく、気づいたらギッシリ詰まっていました。ちなみに、詳細は秘密ですが複数プレイヤーによる協力プレイもありまして、これは、やり込み要素のポイントにもなっています。さらにいうと、本編クリア後も協力プレイが楽しめますよ。

——もしや、本編クリア後にやり込みプレイが始まるということですか？

時田：もちろん、本編にもさまざまなやり込み要素を用意しています。『光の4戦士』ではジョブの新しい概念として“クラウン”というものが登場しますが、ただストーリを進めるだけでは手に入らない特殊なクラウンとか……。

——いわゆる隠しジョブ的なアレですか？

時田：そのあたりは、プレイしてからのお楽しみで。「やり込むと何かがある！」とだけお伝えしておきます（笑）。

——話は変わりまして、サブタイトルに『-ファイナルファンタジー外伝-』とありますが、シリーズとのかかわりについて教えてください。

時田：あくまでも完全新作として制作しているので、登場人物だとか、ストーリー的なつながりはありません。DS版の『FFⅢ』や『FFⅣ』に携わった若いスタッフと一緒に作る新作ということでスタートしまして、シリーズを踏襲している部分は、魔法名や武器名ぐらいですね。いくら新作とはいえ、変な名前をつけるよりは、なじみ深い名前を使ったほうが入りやすいじゃないですか。

——世界観もかなり独自になりますか？

時田：お約束的にクリスタルは登場しますが、これはあくまでも『FF』シリーズの共通項として考えていただければいいかなと。あと、プレイしていただけるとわかるのですが、「FC時代の『ドラクエ』っぽい雰囲気だよね」と感じる方も多いと思います。これは「昔のファンタジーRPGって、こういうところが楽しかったよね」という部分から『光の4戦士』を構築していったためで、当時を代表するRPGである『ドラクエ』や『FF』の“いいところ”をすべて詰め込んだ感じになっています。

——『クロノ・トリガー』に近い印象ですか？

時田：元気な少年少女の冒険物語という部分では、『クロノ・トリガー』の雰囲気に近いかもしれません。ゲームのイメージとしては、『FFⅢ』と『FFⅣ』の中間ぐらい。武器もマサムネやムラマサといったおなじみのものが登場しますが、アルテマウェポンは出てきません（笑）。

——『FFⅢ』『FFⅣ』と聞いて思い出したのですが、画面写真から判断すると、『光の4戦士』でも動物になることがありますよね？

時田：そうなんですよ。『FF』シリーズ的には懐かしいと思いませんか？ 『光の4戦士』では、街中にいろいろな動物がいまして、主人公達が動物状態なら話すことができるようになっています。詳しいことはプレイしてからのお楽しみということで。

——動物状態のまま、どんどん先に進んでいけますか？

時田：これもまた懐かしい仕様だと思いますが、動物状態でもストーリーを進めることができます。クリアまで到達できるかどうかは……僕も試してみます（笑）。



▲インタビュー終了後の1枚。今回のインタビューでは、ゲームならではの驚きや興奮を、今の技術で伝えたいと熱く語った時田氏。とても誌面でお伝えできないようなエピソードも飛び出した。

担当編集Nのプレイインプレッション

見た目からは想像もできないほど練り込まれた戦闘システムは必見!

吉田さんのイメージイラストを見かけたときから気になっていたタイトルなんですけど、実際にプレイしてみるといろいろ驚かされました。まず引き込まれたのがAPを使った戦闘。初めのうちは「たたかう」と「アイテム」ぐらいしかすることがないんですが、ケアルを手に入れてからは「APのバランスが重要って、こういう意味だったのか」と。ケアルの魔法はAPを2消費するんですが、毎回「たたかう」を使ってると、ちっともAPが溜まらない。ジリ貧になったところでオークに特殊技を連発されて、あっさり全滅したときはショックでした。村に戻されて、今度はアイテムでなんとかしようと思ったらお金がない。戦闘でお金が増えないっていうのは、本作のテーマである古風ではなく、逆に新鮮です。昔のRPGでも、戦ってお金がもらえなかったというのは記憶にないな……。

戦闘でお金はもらえないけど、アイテムや宝石は入手できます。戦利品のアイテムに関しては、嬉しくも困ったことに結構な確率で敵が落とすので、あっという間にアイテム欄がいっぱいになって、どうしたものやら。もったいなくてひたすら回収していたら、魔法を持てなくなったり。15個しか持てないアイテム制限もそうですが、開発陣の狙いどおりに踊らされている感じです（笑）。

話は戻って、先ほど全滅したダンジョンにリベンジです。AP形式の戦闘も慣れてしまえばこっちのもの。「ためる」を使うタイミングも重要でした。モンスターが複数いるときは無理をせず、消費APの低いコマンドを使用。残り1体になったら全員で「ためる」を選択。以降、戦闘の前半でAPをガツガツ消費し、後半で蓄積といった流れを駆使していくと、戦闘がサクサク進んでいきます。新魔法やアビリティを習得すれば、戦い方のバリエーションも広がることでしょう。

同行したライターとは別々にプレイしたのですが、お互い好き勝手に遊んでいたわりに、最初のボス・北の魔女までたどり着いたのはほぼ同時。この戦闘がまたきわどい戦いです。ブランドのレベルが低かったことも苦戦の一因ですが、数ターンごとに強力な範囲攻撃を仕掛けてくるので、全員にケアルを持たせても、それぞれが受けたダメージをリカバーすることで精一杯。ただ、パターンというか行動サイクルが存在して、それを把握して戦えば勝利の糸口は見つかる。このバランスがまた秀逸で、ボスを倒したときの達成感もイイ感じ。序盤でこれだけのめり込んだのですから、本格的にプレイしたら確実にハマるでしょうね。

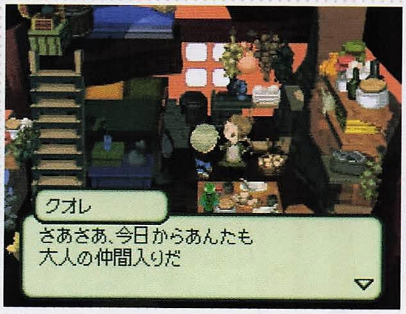


▲初のボス戦となるこの場面では、アイレも合流して、4人パーティでの戦闘となる。フルメンバーでもケアルの多用がカギに。

システムから世界観まで 作品に込められたこだわりの数々

——『光の4戦士』の根幹を成す「クラウンシステム」のコンセプトについて教えてください。
時田：『FFⅢ』ではジョブチェンジ、『FFⅣ』ではジョブを冠したキャラクターが入れ替わっていく。ジョブを選ぶ楽しさは入れたいけど、ただジョブチェンジするだけではつまらない。何かおもしろいシステムはないかなと考えて"クラウン"を作りました。これを簡単に表現すると、ジョブの力が込められたかぶり物です。アバター（※1）のように、キャラクターにクラウンを装着することで外見の変化も楽しめます。装備はジョブの影響を受けないので、剣を使う魔法使いや杖を使う戦士なんかも作れますよ。
——クラウンはどのような方法で手に入りますか？
時田：ストーリーを進めることで、節目ごとにクリスタルから授かるのが基本です。クラウンには宝石を使って成長させる要素もあるんですよ。モンスターを倒すと、お金ではなく、さまざまな宝石が手に入ります。クラウンのステータス画面には盤面があって、対応する宝石を埋め込むとレベルアップ。クラウン固有のアビリティを習得して、次のレベルの盤面が現れるというシステムになっています。
——誰か1人でもクラウンを成長させれば、全員がアビリティを使えるようになる仕様ですか？
時田：パーティ共通だとキャラクターの個性やこだわりが出しにくいので、クラウンの成長はキャラクター個別です。全員をパーフェクトまで育てるのはかなり大変ですよ。
——キャラクターとクラウンの相性はありますか？
時田：キャラクターの成長にクラウンは影響しませんので、基本的にはお好みで。各キャラクターには"すっぴん"というフラットな状態があって、これに装着するクラウンに応じてステータスが上乗せされるイメージです。クラウンを脱ぐと、そのアビリティは使えません。あと、クラウンを装着する外見が変化しますが、「コイツコレかよ!?」みたいな変化もありますよ（笑）。なお、キャラクターごとに「ちから」が上がりにくいなどの特徴があって、そういう意味では、キャラクターとクラウンの相性は存在します。
——次はフィールドや街についてお聞きしたいと思います。序盤だとワールドマップが表示されないようですが？
時田：ワールドマップは、物語を進めることで手に入りますが、序盤は迷うかも。FC時代の『FF』シリーズでも序盤から結構遠くまで行けて、いきなり強敵にやられてしまうとかあったじゃないですか。あの感覚を出したかったので、かなり自由に歩き回れるようにしています。
——ストーリーの制約を受けずに世界一周できるとか？
時田：それはないです（笑）。ストーリーの大筋はありますが、中盤以降は「どこからでもどうぞ」という展開になるんです。『FFⅥ』の世界崩壊後のようなイメージですね。とはいえ、ある場所で"あるモノ"を手に入れておけば、以降の展開が有利になるといった、クリアしていくうえでオススメの順番は存在します。解法には幅を持たせて作ってあるので、時間をかけて楽しめると思いますよ。

——中盤以降はどのような展開になりますか？
時田：端的にいうと主人公の4人が別行動をとります。ですが、預かり所を経由したアイテムのやりとりはできるので、昔のRPGであったような「あいつ、大事なアイテム持ったまままいなくなっちゃったよ！」といったことはありません。ちなみに、初期バージョンでは預かり所がなくて「ケアルガを持って行かれた!!」というハプニングも……。それはそれで楽しいんですけどね（笑）。
——それはありだったかも（笑）。次は『光の4戦士』のフィールドや街の見た目についてお聞かせください。
時田：制限されたポリゴン数のなかで、広がりを出すために考えた結果がこれです。フィールドで地平線が見えたり、街で遠くが霞んだり。狭い画面で広大な世界観を感じてもらうために、各種工夫をしています。絵本的な描写はアートディレクターの吉田（※2）のこだわりです。
——見た目だけでなく、動的な部分も独特ですよね？
時田：絵本のように静的に見えて、草むらが風で揺れたりといった動的な部分にもこだわりました。『光の4戦士』では7つの大きな国が舞台となるのですが、国ごとにどの部分を動的にしたらいいかとか、世界観の演出はだいぶ時間をかけて作っています。
——そこかしこにギミックも隠されているようですね。
時田：実は草むらの中に通路があって、その先に隠しアイテムがある……とか、せっかくなので、隅々まで歩きたくなるような細工を意図的に仕込んでいます。昔のRPGでよく見られた、そこを通らないと物語が進まないのに画面では見えないといった、意地悪い仕掛けではありません。
——オールドゲーマーは逆にやる気が出そうですが（笑）。
時田：僕の知らないところで、開発スタッフの誰かが1つぐらいは意地悪い仕掛けを仕込んでいるかも（笑）。それはさておき、街ごとに隠しネタや伏線を多数盛り込んでいるので、戻ってきて調べたくなると思いますよ。序盤はストーリーの流れにそって新しい世界に行くことを楽しんで、中盤以降、各地に自由行ける段階では「ああ、こんなモノが隠されていたのか」という発見が待っている。序盤で訪れた国に再び足を踏み入れて懐かしんだり、ストーリー進行による変化を肌で感じてみたり。ちなみに、モンスターから得られる宝石も地方ごとに傾向があるので、攻略面でも各地を飛び回ることになると思いますよ。



◀屋内にもオブジェクトが多数配置され、とりあえず隅々まで調べたくなる作りだ。

テンポを重視したAP形式の戦闘 そこにはこんな秘密が!?

——APを使った戦闘の見どころを教えてください。
時田：大前提の1つに、強い技を乱発させたくないというのがありました。リアルタイムバトルという案もあったのですが、テンポを重視するということでターン制に変えて、APも持ち越せるシステムに切り替えました。これなら計画的にAPを溜めたり、APをここで全部使ったりといった作戦を立てやすいですし。
——APの使い方が戦闘のカギになりますか？
時田：そうですね。勝利が見えてきたら、キャラクターのAPを温存したり、回復をまかせたり。APの上限もそうですが、魔法の強さのバランス調整もかなりの難関でした。『光の4戦士』ではAPを消費してアビリティや魔法を使うのですが、MPの概念がないと、どうしても魔法が強力になりすぎるんですよ。調整を重ねたとはいえ、クラウンによる幅もあるので、最終的には開発陣がまったく想定していない戦い方をするプレイヤーも出てくるでしょうね。
——戦闘では、ターゲットを選べないようですが？
時田：コマンド自体に"前列単体"などの要素が存在していて、これにより自動的にターゲットが決まります。そのため、攻撃はもちろん、回復もターゲットを選べません。携帯機だから戦闘のテンポをよくしたいというのがありまして、ターゲット選択もあえて省きました。開発中は「こっちにケアルを！」とか「そいつを倒すなよ」など、思うように動いてくれないときもあったんです。そのあたりの調整にはかなり時間をかけました。
——とにかくテンポを重視されたんですね。
時田：「3Dだけど、戦闘のテンポは2Dの頃のRPGにしたいよね」と開発スタッフ間で何度も話し合いました。そのぶん、ボス戦には歯ごたえを持たせているので、メリハリは効いています。演出面でも工夫があって、魔法のエフェクトも長さをほぼ均一にしました。強力な魔法ほど、どうしてもエフェクトを長くしたくなりますが、そこは開発スタッフに「全部同じフレームにそろえてください」って念を押して（笑）。心地よいテンポで戦闘を楽しめますよ。
——戦闘中に「気力が充実」という演出がありますが、これはどのような条件で発生するのでしょうか？
時田：ダメージを受けると「なにくそ！」といった感じで怒ったり、逆に凹んだり、仲間がやられるとムキになったり……実はキャラクターにこのような内部的な性格づけをしています。そういったキャラクターの性格を、気力の変化として反映しました。テンションが同じだと同時攻撃を繰り出したり、魔法の威力がアップすることもあります。
——最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。
時田：さまざまなRPGが発売されるなか、ベタで古風な作品をあえて新作として作るのはとても新鮮でした。『光の4戦士』は懐かしい人には懐かしく、若い世代には「あの頃のファンタジーっていいな」と感じていただける作品です。RPGの根源的な楽しさが満載ですので、みなさん存分に味わってください。

担当ライター Mのプレイインプレッション

仕組まれた懐かしさに思わずニヤリ 続きが気になるハマリゲー!

原稿を書いている時点で18歳と225カ月の私は、まさにメインターゲットのFC世代。しかも、グラフィックは『FFタクティクス』の吉田明彦氏が手掛けているなんて聞かされたら、よだれが止まりません。そんなわけで、今回は記事作成のため特別に、スクウェア・エニックス本社でプレイさせていただきました。いざプレイを始めてみると、同行した編集Nさんともども無口に……。そう、第一印象は「この絵本、動くぞ!?」といった感じで、独特の世界観に引きずり込まれます。しかも、物語の導入が「誕生日だから王様に挨拶に行きなさい」という急展開。でも、昔のRPGってこれぐらい前置きが淡白で、すぐ自由に動き回れたんですよね。素晴らしい！　そして、いよいよ冒険だと、部屋を飛び出して……迷子。

「街はマップが表示されない!!」

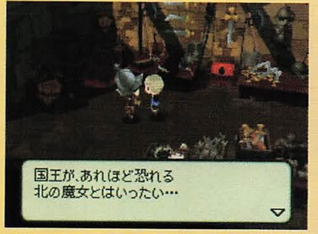
ああ、こんなところまで昔風。最近のぬるいRPGに慣れていたせいか違和感はあるのですが、キャラクターの動きが思ったよりスピーディでストレスは感じません。とりあえず、片っ端から見知らぬ民家にお邪魔しつつ、家具や机をごそごそしてアイテム発見（お約束です）。道草を食いつつもお城までたどり着き、王様に話しかけると「さらわれたお姫様を取り戻せ」ですと!?　平凡な少年には荷が重すぎやしませんかと、思わず「いいえ」を選択。あっ、なんだか王様が凹んだ（笑）。そんなこんなで、お姫様をさらった北の魔女とやらに会いに行きます。

街から一歩出ると、フィールドは左右が丸みがかった魚眼レンズ状態で、地平線のあたりはほんのり霞んでいます。ちなみにフィールドも、まだマップがないため、どこに向かって歩けばいいのやら。うろうろしていると、モンスターに襲われて最初のバトルが発生。

「あれれ……攻撃対象を選べない？」

故障かなと思いつつプレイを続けるも、何回戦闘しても攻撃対象は選べません。宝箱から入手したケアルを使ってみても……やっぱり対象を選べない!!　攻撃はともかく、よもや回復対象まで自動とは思いもよりませんでした。でも、慣れって怖いもので、そういうものだと受け止めてしまうと気にならない。むしろ、コマンドぽちりでテンポよく進むのが、不精者の私にはピッタリです。

結局、最初のボスを倒したところでお開きとなってしまったのですが、どうにか最初のクラウンは拝めました。旅○のクラウン？　アビリティはと○ずら!?　外見や使い心地はどうなのかなど、もう続きが気になって、危うくサンプルROMをお持ち帰りするところでした（笑）。



▲ホルンの村で情報収集。うっかり見つけてしまった宝箱のせいで、NPCとの会話はうわの空。気になる中身はなんだろう？

※1 アバター：インターネットなどで多く用いられる、自分の分身となるキャラクター。ゲームのようにバリエーション豊富な外見パーツが特徴。
※2 吉田明彦氏：本作のキャラクターデザイン＆アートディレクター。『FFタクティクス』のキャラクターデザインをはじめ、『FFⅩⅣ』のアートディレクターも担当。

PS3

新生「鉄拳6」に集結する

オリジナル要素が盛りだくさん!!　かつてない熱いバトルが家庭で味わえる!



総勢40名の多彩なキャラと、奥深い対戦が楽しめることで人気のシリーズ最新作。今回は、対戦を白熱させる2つのバトルシステムと、気になるオリジナル要素を、実際に体験したプレイレポートを添えてお届けする。



アクションゲーム感覚で楽しめるシナリオキャンペーンモード搭載!!

◀家庭用オリジナル要素のシナリオキャンペーンモード。対戦格闘とはうって変わり、家庭用オリジナルの、爽快感あふれるバトルが楽しめる。ACTゲームファンも満足すること間違いなしだ！

直前EXTREME

今もなおアーケードで圧倒的人気を誇る『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』が、オリジナル要素をひっさげて家庭用ハードについに登場する！

鉄拳 TEKKEN6

鉄拳6

2009年10月29日発売予定	通常版¥8,379(税込)、コレクターズBOX¥17,829(税込)		
PS3	ジャンル	FTG(3D対戦格闘アクション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人	協力
2009年10月29日発売予定	通常版¥8,379(税込)、コレクターズBOX¥17,829(税込)		
Xbox 360	ジャンル	FTG(3D対戦格闘アクション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人	協力



風間仁

格闘スタイル
空手

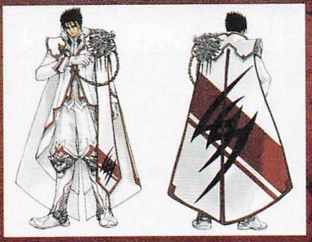
カスタマイズでキャラクターの魅力を存分に引き出せ!

家庭用オリジナル EXコスチュームが続々と登場!

マンガ家、イラストレーター、キャラクターデザイナーなど、各界の有名アーティストたちが考案したコスチュームが、EXコスチュームとして本作に収録！　それぞれ作者独特のタッチが表現された完成度の高いデザインに仕上がっている。ここで紹介している以外のキャラはもとより、そのほかの人気アーティストによる参戦にも期待するべし!!

CLAMP先生が手がけた風間仁のEXコスチューム

「CLAMP学園探偵団」「魔法騎士レイアース」などを代表作に持つ、CLAMP先生がデザインした風間仁のEXコスチューム。白をベースにした王家の貴族のような雰囲気が漂う。





CLAMP先生

▲EXコスチュームを身にまとったゲーム中の風間仁。CLAMP氏が描写したものと比較してみると、かなり高度なクオリティで再現されているのがわかる。



岸本斉史先生



いのまたむつみ先生



永野護先生



永野護先生

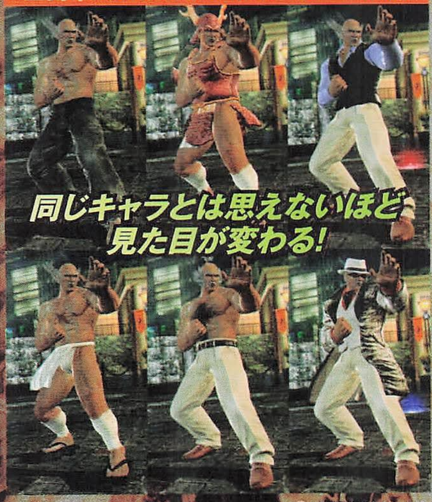
プレイヤーの好みに合わせて自分のキャラの外見を自由にカスタマイズできるのも本作の魅力の1つ。各キャラには、何十種類ものアイテムが用意されており、組み合わせしだいで、見た目を大きく変化させることができる。また、著名アーティストとのコラボレーション企画によるEXコスチュームの存在にも注目だ！



アイテム技が出せる!

◀なかには、アイテム技として対戦に使用できるものもある。

三島平八のカスタマイズパターンの例



同じキャラとは思えないほど見た目が変わる!

※画面は開発中のものです

格闘家たちの熱き闘いが今秋、開幕!!

熱い駆け引きを生み出す2つのバトルシステムに注目!!

鉄拳シリーズの魅力といえば、相手に追い打ちをかけるド派手な空中コンボ。対戦では、このコンボをいかにして相手に決めるかがポイントで、その熱い駆け引きが醍醐味の1つといえる。さらに今作の『鉄拳6』では、体力が残り少なくなると発動する「レイジシステム」やコンボの可能性を広げる「バウンドコンボ」など、新たなシステムが加わっており、これらを意識することで対戦はさらにヒートアップ間違いなし！ この2つの新要素が、具体的に対戦にどう影響するかを知っておけば、本作の対戦をより楽しめるようになるはずだ。



◀特定の壁や床に相手を吹き飛ばすと、崩れて別のステージに移動。落下後に地面に叩きつけられた相手に追撃することも可能だ！

BATTLE SYSTEM 1 一発逆転の可能性を秘めた レイジシステム

体力が残りわずかになると「レイジ」が発動し、攻撃力が劇的にアップする。従来は、体力を大幅にリードされると逆転するのは難しかったが、このレイジシステムの存在により、1回のコンボで形勢逆転できる可能性が大幅アップ！ 攻撃側も油断できない状態が続き、高い緊張感で対戦を楽しめるようになった。また、相手にレイジによる反撃をできないようにするため、コンボで一気にKOを狙うといった、土壇場での新たな駆け引きも生まれている。これも本作ならではの魅力といえる。





◀▲これがレイジの破壊力！ コンボを狙わなくとも、ダメージの高い一撃を決めるだけで、相手の体力をごっそり減らすことができる。

BATTLE SYSTEM 2 追撃のバリエーションを広げる バウンドコンボ

バウンドコンボとは、浮かせた相手を地面に叩きつけてバウンドしたところに追撃するというもの。バウンドさせることで、空中への追撃では決められなかった強力な技がコンボに組み込めたり、追撃で壁際に追い詰めやすくなったりするなどのメリットがある。状況に応じて使っていこう。



◀浮かせ技がヒット。従来は、ここから相手を落とさずにコンボを決めていくのが主流だったが……。



◀▼地面に叩きつけてバウンドした相手へさらに追撃できるように！ 使いこなしてコンボのレパートリーを増やそう。



PLAY IMPRESSION 実際にプレイしてみた!

ビジュアル面でのクオリティの高さは、まさにアーケードそのものといってもいいでしょう！ キャラクターの外見はもちろん、ステージグラフィックの美しさや、相手を叩きつけたときにひび割れる地面などが見事に再現されてました！ 何回か対戦してみたところ、効果が高い攻撃ほど派手になるエフェクトや、レイジシステムの発動が分かりやすい点など、直感的かつ爽快なバトルが味わえました。専用のスティックがあれば、アーケード版とまったく同じ感覚で楽しめることを確信。また、EXコスチュームを身に付けたキャラが実際に動くところも見ることができ、改めて感動。本当はステージ移動のギミックも確認したかったのですが、対戦で忘れてました……。

総勢40名の猛者たちが頂点を競い合う

『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』のキャラクター全員が、誰一人欠けることなく本作に登場！ シリーズ最多の40名にもおよぶ個性派ぞろいの格闘家たちが、同じ舞台で激しくぶつかり合う!!



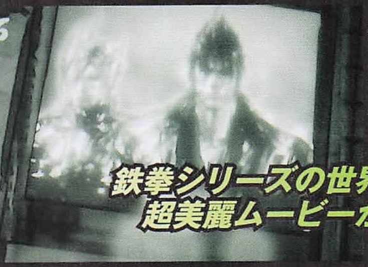
家庭用オリジナル! 2人で協力し合い大乱闘を

多人数バトルが熱いシナリオキャンペーンモード

家庭用の鉄拳シリーズといえば、もはや定番ともいえる充実した家庭用オリジナル要素。今作の目玉となるオリジナル要素は、「シナリオキャンペーンモード」。CPUが操るキャラをパートナーにしながら、迫りくる複数の敵を倒しながら進んでいく、ストーリー仕立ての3Dアクションだ。通常のアクションゲーム顔負けのボリュームを誇り、遊びごたえ十分。全クリアを目指し、獲得したファイトマネーで装備アイテムを手に入れよう！

■シナリオキャンペーンモードの特徴

- CPUのキャラと協力してステージを進む
- 敵が集団で襲いかかってくる
- 対戦モードのときと同じ技が出せる
- 道中で入手した武器を使って攻撃できる
- ファイトマネーが獲得できる



◀オープニングでは鉄拳の世界観が伝わるモノローグが挿入。物語は、主人公であるラースが三島財閥に反旗をひるがえすという設定。

1 ワールドマップから行きたいエリアを選択する

キャラクターを選ぶと、ワールドマップに表示されるいくつかのエリアから好きな場所を選択できる。エリアを選ぶとアクションパートに移行し、そのエリアをクリアすると新たなエリアが出現する仕組みで、ワールドマップとアクションパートを行き来して進行していく。ルートは何通りもあるので、いろんなキャラクターでチャレンジしてみよう。



▲舞台となる広大なワールドマップの一部。エリアには途中で分岐するパターンのものもあり、最後に待ち受けるボスの種類が違ってくる。

2 集団で襲い来る敵を2人で協力して撃破せよ!

アクションパートでは、キャラクターが持つ攻撃アクションや道中で手に入る武器を駆使して、押し寄せる敵を倒していく。敵は集団で襲ってくることが多く、次々と敵を蹴散らす爽快なバトルが味わえるのだ。ステージのギミックもさまざまで、場所によっては壁や床が崩れたりする場面もある。



▲登場する敵は、武装した兵士や小型のクマなど多種多彩。シリーズのキャラクターでおなじみ「ロジャーjr(？)」も敵キャラとして参戦!?



▲「キング」と「アーマー・キング」の夢のタッグチームも実現！　プロレス技を駆使したコンビネーションで、敵の集団を叩きのめせ!!

火炎放射器で敵を焼き払え!

敵を倒したり、道中にある木箱などの障害物を破壊したりすると、ファイトマネーやアイテムが出現することがある。アイテムの効果には、ヒヨコやニワトリといった体力を一定量回復させるもののほか、鉄パイプや火炎放射器といった武器として利用できるものなどさまざま。多勢を相手に重火器で一掃する抜群の爽快感を堪能せよ！



▲圧倒的な威力を誇る火炎放射器。広範囲に灼熱の炎を放射し、すべてを焼き尽くす！

装備アイテムが手に入ることも!?

出現するアイテムのなかには、キャラクター専用のカスタマイズアイテムが存在することが判明！　とはいえ、道中のわかりにくいところに隠されていたり、出現確率が低かったりして、そう簡単には手に入らないものと予想できる。



生き残れ!!

3 険しい道のりを突破する 最後に強力なボスが待ち受ける

エリアの最後まで到達すると、ボスキャラが登場。ボスキャラは体力が多く、道中で闘ってきた敵に比べて段違いの強さだ。相手は1人とはいえ、倒すには味方同士の絶妙なコンビネーションが問われるだろう。また、ボスを倒してエリアをクリアすると、クリアタイムや倒した敵の数の合計に応じたファイトマネーが獲得できる。



◀パートナーと協力しながら多彩なコンボを決めて、大ダメージを与えよう。ここまで来ればクリアは目前だ！

アーケード版の難敵「NANCY-MI847J」が参戦!

シナリオキャンペーンモードに限り、アーケード版『鉄拳6』のボーナスステージで登場した「NANCY-MI847J」がプレイヤーキャラとして使用できる。ケタ違いの体力を誇るこのキャラは、そもそも三島財閥が開発した機動兵器という設定。ボスとして登場する可能性も十分にありえる。



▲「NANCY-MI847J」は、動きは遅いものの、強固な装甲に加え、レーザーやバルカンなどの間接攻撃が可能。この凶悪な兵器で多数の敵キャラを一度になぎ倒すのはかなり楽しそうだ。

PLAY IMPRESSION 実際にプレイしてみた!

まず、本モードの主人公は新キャラのラースということが判明！　冒頭では、鉄拳衆の幹部だったラースが、三島財閥の新当主となった風間仁に対してクーデターを起こすストーリームービーが流れました！（詳細をお伝えできないのが残念）今まであまり語られなかった鉄拳シリーズのバックストーリーがこと細かに語られており、驚きました。各ステージの合間にもイベントシーンが挿入され、物語の進行状況や登場するキャラクター同士の関係性がわかるようになってます。

肝心のバトルですが、パートナーと協力したコンボや武器を使った攻撃が爽快このうえなし!!　道中では銃を撃ってくる敵がいたり、初代（？）ジャックがザコとして登場するなど、意外な発見も。最初はラースしか選べないのですが、各エリアにいるプレイアブルキャラを倒したところ、そのキャラが使えるようになりました。つまりエリアの数は少なくとも40以上は存在するわけです！

また、特定のエリアをクリアすると、次のエリアへの道が開くだけでなく、これまで通ってきたルート上に別の道が出現するケースもあるとのこと。隠されたルートを探すのもおもしろそう！

そしてもう1つ、驚きの新事実が発覚！　なんとカスタマイズアイテムが、キャラの強さに反映されるとのこと！　装備したアイテムによって、体力が増えたり攻撃力が上がったりするため、通常のキャラのカスタマイズとは、また違った趣向で楽しめますね！　ちなみに、能力が変化するのはこのモード内だけなので、あしからず。

これまでのシリーズではオマケ的な位置づけだった家庭用オリジナルモードですが、このシナリオキャンペーンモードは、もはや1本のアクションゲームといえるほどの特大ボリュームです。開発者の本モードに対する並々ならぬ意気込みを感じました！　格闘ゲーム好きだけでなく、純粋なアクションゲームが好きな人でも、十分に満足できるクオリティだと思います！

●今回の取材で新たに判明したこと

- 倒したボスキャラが使用可能キャラとして追加
- 総ステージ数は40以上
- 特定の条件によって出現するステージが存在
- カスタマイズアイテムがキャラの能力に影響
- 戦闘不能の仲間を復活させることが可能

TOPIC 限定品「コレクターズBOX」をゲットしよう!

※写真はPS3版

アーケード感覚で楽しめるスティックや魅力満載のアートブックが同梱された「コレクターズBOX」が発売決定！　このチャンスを見逃すな!!

■お得な3点セット

- 『鉄拳6』ソフト
- 『鉄拳6』アートブック
- ホリ製ワイヤレススティック



TOPIC 豪華な予約特典付き!

本作を予約して買うと、アーケード版で使えるアイテム「拳闘気（赤）」の獲得パスワードカードがもらえる。予約してない人は店頭に急げ！





ほかにもまだまだ登場!

ここまで34名のキャラクターを紹介してきたが、ここには掲載していない鉄拳シリーズを代表するキャラクターたちも、ゲームに登場するだろう。今後の情報から目を離さないでほしい！


電撃ゲームス
誕生おめでとうございます！
END OF ETERNITY™
エンド オブ エタニティ
銃撃多重奏RPG、ここに開演。
http://EoE.sega.jp
SEGA
tri-Ace
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田 1-2-12 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353 ※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。
©SEGA
Developed by tri-Ace Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"PS3"は同社の商標です。
Microsoft、Xboxは、米国 Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標または商標です。
セガ公式サイト
PCでもモバイルでも、セガの最新情報をチェック！
http://sega.jp/
CERO
B
12才以上対象

話題作CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!!

押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!



戦国BASARA3



コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

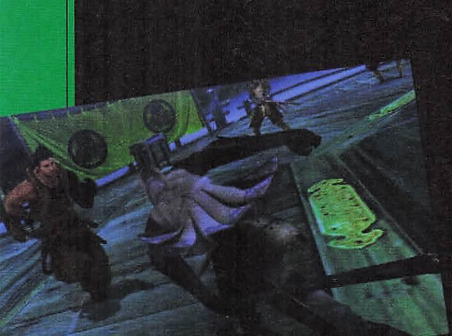
HEROES HAS COME!!!



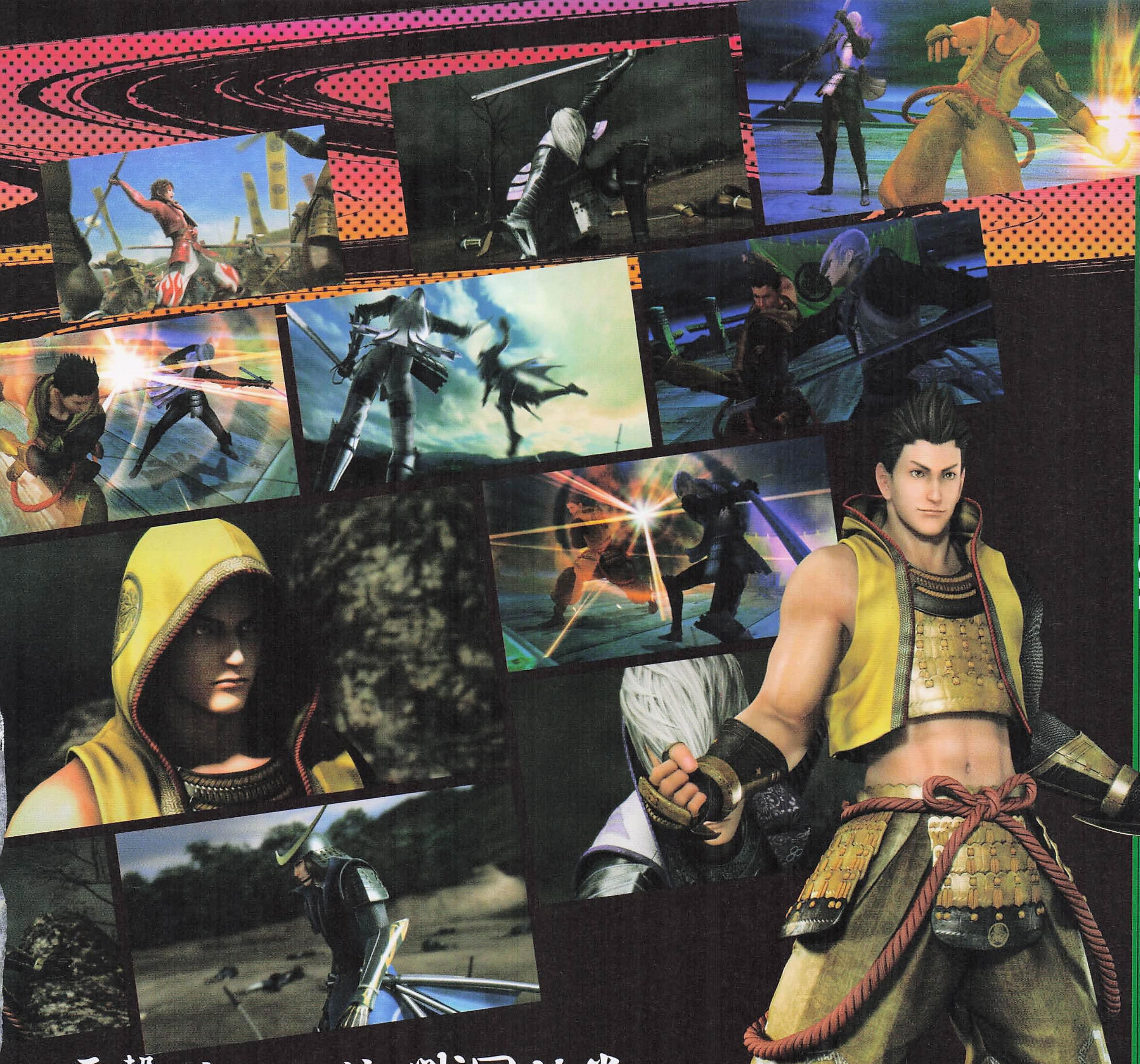
戦国BASARA3

HEROたちの軌跡をたどる珠玉の連載企画、開戦！

『戦国BASARA』シリーズ最新作の発売決定を祝し、電撃ゲームスでは毎号HEROに１人ずつ焦点を当て、過去作を交えたディープな紹介をしていく企画を始動！ 今回は第一弾として、『戦国BASARA3』の主役の１人、のちに天下人となった徳川家康をピックアップする!!



戦国BASARA3			
2010年発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	格闘
	備　考	プレイ人数:未定	戦略
2010年発売予定	価格未定		
Wii	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	格闘
	備　考	プレイ人数:未定	戦略



電撃ゲームス流 戦国絵巻

婆娑羅伝 始動

そのド派手な演出や個性的なキャラクター性などで爆発的な人気を博す『戦国BASARA』シリーズ。そんな『戦国BASARA』の最新作が、合戦の舞台を関ヶ原に移して新たな激闘を巻き起こす!!

Wii
PS3

決戦！「関ヶ原」





電撃ゲームス流戦国絵巻　婆裟羅伝◆人物FILE NO.1

徳川家康

人物ファイル第一弾は、平和を愛し民のことを想う人情家・徳川家康。彼のたどってきた軌跡を振り返ってみよう！

幾度の戦を重ね、成長した家康 そして舞台は関ヶ原へ移っていく――

織田信長がその猛威をふるった戦国乱世は、本能寺の変により終わりを告げた。その後始まるのは、圧倒的軍事力による豊臣秀吉の時代。関ヶ原を舞台にした新たな戦いは、家康が秀吉を打ち倒したところから始まる。物語のカギを握る家康を中心に、関ヶ原の戦いをひも解いていこう。

■DATA

徳川家康（とくがわいえやす）（声:大川透）

天下統一を目指す途中で豊臣秀吉に敗れ、以降は豊臣軍の一員として苦渋の時を過ごす。その後、世界にまで手を伸ばそうとし始めた秀吉に反発し、戦いの末に打ち倒した。大きく成長した今も、以前のような人懐っこさと明朗快活さは変わっておらず、絆の力で天下に平和をもたらそうとしている。現在は徳川軍と東軍の総大将として力を振るう。

武器：なし

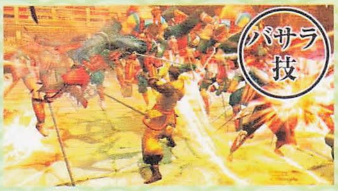


◀一気に大量の敵を飛ばすほどの威力に、思わず逃げ腰になる兵も。

通常攻撃



▶絆の拳で敵軍に立ち向かう家康！　その拳の威力は計り知れない！



バサラ技

◀力強く握られた拳を激しく連打する大技。敵が天へと打ち上げられる。



▲槍を捨て己の拳を痛め傷つくことを覚悟した家康。目指すは天下泰平！

東軍総大将となった家康のストーリー

織田信長、豊臣秀吉の時代を生き抜いてきた徳川家康。苦境の日々は、家康を器の大きな武将へと成長させていた。秀吉を打ち倒すことに成功すると、絆の力をもって世を統べようと決意を固める。

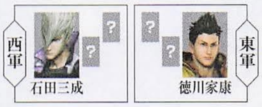
天下を平和に導く道が開き始めた矢先、家康の前に復讐に燃える男・石田三成が立ちはだかるのだった……。家康と三成を中心にした戦いは多くの者を巻き込み、決戦の幕を上げる！

『戦国BASARA』的

関ヶ原の合戦

徳川軍 VS 石田軍の様相は？

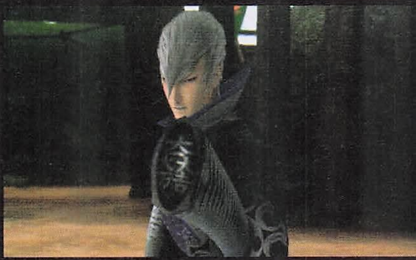
家康率いる東軍と三成率いる西軍の対立から成る。はたしてほかの武将はどちらの軍に属すのか!?



CHECK!

家康の頼れる部下

今までどんな戦いのときでも、家康のそばにいた本多忠勝。だが、本作ではまだ彼が登場するかどうか定かではない。そんな忠勝によく似た、巨大な体躯のシルエットがカプコンから到着！　このどこかで見たことがあるような特徴的な兜の真相はいかに!?　その答えは、新たな情報を待とう!!



▲天下の情勢など目に入っておらず、秀吉を倒した家康を打ち倒すことだけを考えている三成。融通が利かず、他者に対して非常に攻撃的。

▶昔から互いを知る家康と政宗。何か重要な話をしているふうにも見て取れるが……。果たしてこの2人が手を組み、石田軍に立ち向かうといった展開はあるのだろうか？







力を溜めた状態で敵を蹴散らす！

今までの家康は槍を使って攻撃していたが、本作からは徒手空拳で戦うようになった。武器を一切使わずに己の拳のみで攻撃を繰り出し、そこから連続攻撃につなげることが得意。さらに、一撃ごとに力をためてより強力なダメージを敵に与えることも可能だ。パワフルな攻撃を持つ家康だが、素早く敵の懐へ飛び込むようなスピードもあわせ持つ。拳による強烈な攻撃で多数の敵を撃破！　どの技も豪快でド派手になっている。



▲渾身の力を込めて放たれる、突き攻撃。拳を使ったオーソドックスな固有技だが、力を溜めると一段突きから二段突きに変化して威力が上昇！



◀遠くの敵も風圧でなぎ倒すほどの威力がある天道突きだけでなく、地面に向けて放たれた拳による衝撃波で敵を吹き飛ばす、陽岩割りは圧巻！

石田三成

（声:関 智一）

豊臣秀吉に取り立てられて以来、秀吉を神のように慕っていた。だが、豊臣軍に所属した家康の反乱により秀吉が倒され、秀吉の仇を討つため復讐に燃える鬼と化す。現在は石田軍と西軍の総大将となり、家康の命を狙う。

『許さない…私は貴様を許さない！』

『戦国BASARA』シリーズ・ディレクター

山本真氏が語る家康

●『戦国BASARA3』で、既存キャラクターでもある家康を新たに主役にしようと思った理由を教えてください。

山本氏：徳川家康は、日本史においてもやはり大きな存在ですからね。戦国時代に決着をつけたうえ、江戸の300年を築き上げたその偉大さは、放っておくわけにはいきません！　あとは、単純に家康を成長させたかったのも大きいですね。

●今までのシリーズと比べて大きく成長した家康ですが、青年姿にした理由やキャラクター発表後、反響はいかがですか？

山本氏：制作が忙しいため、ユーザーの皆様の反響まではまだわかりませんが、驚いたり喜んでいただけているのならうれしいです。でも実は、これは導入口だったりします。まだまだ新たな驚きを用意していますので、楽しみに待っていてください。

●家康は今まで槍で戦っていましたが、武器を拳にしようと思ったきっかけや理由を教えてください。

山本氏：家康は、織田信長と豊臣秀吉が君臨する時代を生き抜き、苦渋の日々を過ごしてきました。その流れのなかで秀吉を倒し、戦国時代の終焉である「関ヶ原」へと世の中を動かしていきます。今まで多様な事柄を見てきたからこそ、痛みもすべて自分の手で直接感じたいと思う男でいてほしいという制作側の願望から素手にしました。あと個人的には、素手のキャラクターを作りたかったというのもあります。

●成長したことで、家康役の大川透さんへの指示はありましたか？

山本氏：一番初めに声を作るうえで、成長しているものの伊達政宗や真田幸村より年上にならないように設定しています。だいたい彼らと同じ歳くらいを想定しました。大川さんが細かな幅で調整してくださるので、感心してしまいました。大川さん、すごいです！

●本作での家康は、山本氏から見てどんなキャラクターになっているでしょうか？

山本氏：私のなかで家康は、光や太陽のように特別な存在。戦国時代に再び激流を巻き起こす中心核であり、誰もが家康の存在を意識せずにはいられません。この男なくしてこの時代は語れないと思っていますし、『戦国BASARA3』においてはまさにそのように作っています。

【史実】戦国豆知識

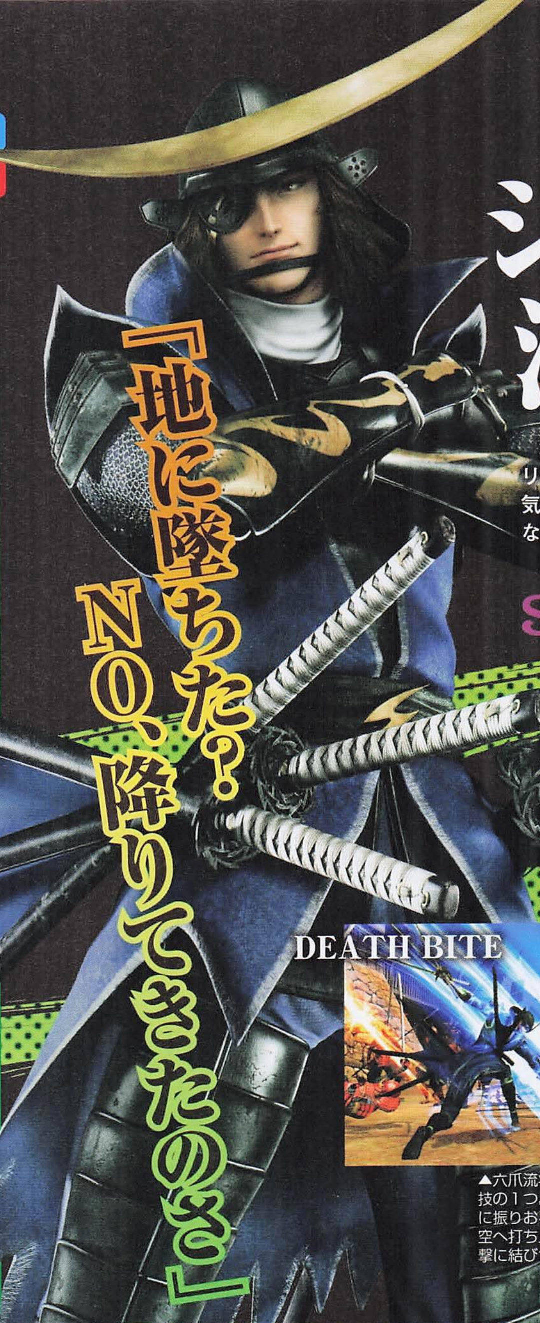
豊臣秀吉の傘下にいた頃の徳川家康

小牧・長久手の戦いで、織田信長の次男・信雄とともに秀吉と戦った家康。結局互いに講和を申し入れ、戦いは終息を迎える。その後、秀吉から最大の領地を得ると前田利家、毛利輝元、宇喜多秀家、小早川隆景らとともに豊臣政権の五大老になった。秀吉が死去するとその息子である秀頼を五大老が補佐することで家康の台頭を防ごうと豊臣方は考える。秀吉の存命中は、豊臣に有益な働きをした家康だったが、彼の死後は豊臣家から離反するなどして徐々に権力を増していった。そして時勢は、次第に関ヶ原の戦いへと向かっていく……。

荒れた情勢のなかで行われた関ヶ原の合戦

戦国時代の最終決戦とも呼ばれる関ヶ原の戦い。史実では、家康を総大将とする東軍と毛利元就の嫡男・輝元を総大将とし、三成が中心となった西軍が争ったとされている。天下を統べていた秀吉が倒れ、全国で合戦が起きていた。戦いの最中での裏切りや引き抜きも、ひんぱんに行われる荒れた状況。そんな情勢のなか、西軍に勝利を導きそうな布陣だったにもかかわらず、結末は家康率いる東軍が勝利を収める。はたして『戦国BASARA3』では、家康や三成たちがどんな関ヶ原の戦いを見せてくれるのか、期待して待とう!!

※【史実】戦国豆知識の内容は、すべて電撃ゲームスによるものです。



『地に墜ちた？ NO、降りてきたのさ』

シリーズ2大HERO満を持して新たな

幼かった徳川家康が成長するなど、今までのシリーズに登場したHEROたちがどうなったのか気になっているファンも多いだろう。既存武将のなかで、関ヶ原の戦いへの参加が決まったのは名実ともに人気が高い伊達政宗と真田幸村の二人。今まで向かうところ敵なしだった彼らだが、それぞれ苦渋の想いを経て関ヶ原へ挑むことになるようだ。ここではそんな彼らに注目してみよう!!

Story 傷つけられた竜のプライド

豊臣全盛期時代、小田原の役にて秀吉を倒すべく侵攻するが、そこで豊臣軍に属する石田三成と対面。そのまま戦になだれ込むが、政宗は石田三成に完膚無きまでに叩きのめされてしまうのだった……。その負け戦のせいで奥州は弱体化の一途をたどってしまうが、再び訪れた乱世に政宗は立ち上がる。地に墜とされた竜のプライドを取り戻すべく、政宗の三成に対する猛攻が始まった！

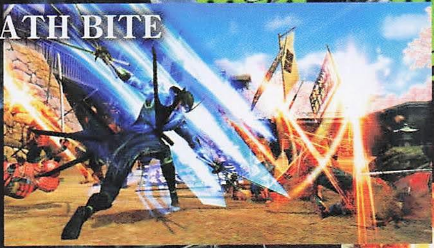


◀今までにない敵の出現。……はたして政宗は、次の戦いで三成に一矢報いることができるだろうか!?

技 六爪流でのアクションが変化!

今までのシリーズ同様、一刀流の鋭い通常攻撃や六爪流の豪快な攻撃は顕在。本作では各固有技に六爪流での強化技が加わり、さらに強力な武将へと成長した。普通に固有技を繰り出すのではなく、六爪流状態で技を発動させれば、より大きなダメージを与えられる。華麗さに加えてダイナミック感も増した政宗の新固有技の数々を、その目に焼きつけよう！

DEATH BITE



▲六爪流状態で発動する固有技の1つ。刀を獣の爪のように振りおろしたあと、敵を上空へ打ち上げる。空中での追撃に結びつけることも可能。



MAGNUM STRIKE

◀素早い踏み込みによる突進攻撃を、六爪流の状態で発動したもの。直線上にいる敵を巻き込みながら進んでいき、とどめの一撃ではるか遠くへ吹き飛ばす。





CRAZY STREAM

◀▼左右の六爪による連続攻撃で、強烈な横なぎが敵に向かって解き放たれる。攻撃範囲が広く、敵に囲まれたときなどに重宝しそうな固有技だ。

■DATA

伊達政宗（だてまさむね）

（声:中井和哉）

武器：一刀流・六爪流

奥州から天下を狙う若きカリスマ。自分の生き方にプライドを持つクールガイで、異国の言葉を話すなど粋なことを好む。“竜の右目”と呼ばれる部下の片倉小十郎に背中を預け、大将自ら先陣を切って戦場を駆け抜ける。戦いの最中出会った真田幸村とは、お互いに認め合う宿命のライバルとなった。現在は、プライドに土を塗った三成への反撃に燃える。



▲通常攻撃時は一刀流で戦う政宗。縦横無尽に刀を振るい、対面する敵兵を確実に仕留めていく。華麗な太刀さばきを見る間に敵は斬られるだろう。



▼一刀流から六爪流へ、しだいに手にする刀を増やしながら敵を斬り刻む。舞い踊るような動きにより、敵は逃げることすらできず倒される。



戦へ参戦決定!!



Story 活路を見出せぬまま戦いの渦中へ

武田信玄率いる武田軍は上洛を目指し、天下に近い家康に戦いを挑むが、その大事な決戦前に信玄が重い病に倒れてしまう。そんなおり、幸村は床にふした状態の信玄から甲斐の未来を託される。敬愛する信玄に頼まれた国の未来……。戦場での心の支えを失った幸村は、迷いながらも信玄のためにまだ慣れぬ采配を振るう。だがそんな努力も空しく、武田軍は転落の道をたどり始め、国や人を守る難しさを痛感するのだった。周囲に支えられながら突き進むもののその道は険しく、光が見えない状態はまだ続く……。



◀心に迷いを抱えた状態の幸村。そんな状態のまま槍を振るう幸村の前に、宿命のライバルである政宗が現れる。

技 既存の固有技もパワーアップして登場

今までのシリーズ同様、二槍による素早い連続攻撃を得意としている。基本的に固有技もシリーズのものを踏襲しているが、迫力を増してよりド派手になった。たとえば既存の固有技“烈火”などは、空中でも放つことが可能になり、さらにボタン連打でより高速の固有技“大烈火”へと変化する。



▲敵との間合いを素早く詰め、鋭い横なぎを繰り出して前方の敵を猛烈な勢いで攻撃する。一気に間合いがなくなった敵は、逃げる間もなく槍の餌食へと化す。



◀回転しながら天高く飛び上がり、そこから渾身の力を込めて二槍を一気に振り下ろす大技。腕力に重力も相まって、普通に槍を振るうよりも大きなダメージを敵兵たちに与えることができる。





■DATA

真田幸村（さなだゆきむら）

（声:保志総一朗）

武器：二槍

武田軍の若き総大将。徳川家康との決戦を前にして病に倒れた武田信玄より、甲斐の未来を託された。信玄というあまりにも大きな指針を失い、今後どころか現状も見えぬままつたない采配を振るう。転落の一途を辿る武田の命運を前に、国と人を守る難しさを痛感。夢の中でさえももがき苦しみながら現在に至る。



▼炎を宿した二槍を振り回し、周囲の敵を焼きつくす。攻撃範囲がかなり広いため、多くの兵が巻き込まれて斬り刻まれていく。



▲二槍を素早く振り下ろし、敵対する相手を斬り伏せていく。リーチが長いので、遠方からの攻撃にも適しているのが大きな特徴。

『戦国BASARA』シリーズ・ディレクター

山本真氏が語る政宗と幸村

●今までのシリーズに登場した、政宗や幸村の参戦が決まりましたが、彼らの『戦国BASARA3』での位置づけを教えてください。

山本氏：これまでのシリーズで、政宗や幸村は“宿命のライバル”という名の勢いだけで前進してきた部分があります。ですが、このままでは彼らが本当の意味で成長ができないと思い、一度地面にはうくらいまで墜ちていただこうかと（笑）。たとえば政宗は敗戦の将、そして幸村は大将としての責務にもがき苦しむといった感じですね。今までにみなさんが、見たことのない２人の姿が見られると思います。

●容姿や技で変更した点はありますか？

山本氏：今までの政宗や幸村のイメージラインは守りたかったので、とくにデザインは変えていません。ＴＶアニメから新たに入っていただいたお客様にも、印象を壊すことなく安心していただけると思います。ただし、ゲームのモデルをすべて作り直ししたり、アクション技も見直しました。本作からは顔も動くようになりましたので、かなりパワーアップしています。

●物語での彼らの注目ポイントはどこになりますか？

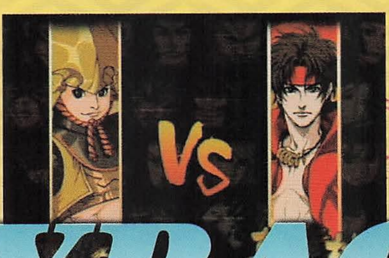
山本氏：『戦国BASAAR3』の物語は徳川家康と石田三成を中心に、激流のなかで関ヶ原へ向かっていきます。その流れにほかのキャラクターたちのさまざまな思惑も複雑にからむのですが、そこで政宗や幸村が何を思うのか、どう決断していくのかをぜひ注目して見ていただきたいと思っています。

●最後にほかの既存キャラクターの登場も、期待してよろしいでしょうか？

山本氏：もちろんです！　ほかの既存キャラクターたちが『戦国BASARA3』では、どのようなストーリーにどんな状態で登場するのか期待してください。あと、新たなキャラクターたちとのからみもお楽しみに！







PLAYBACK IEYASU TOKUGAWA!!!









混沌とした日の国を統一すべく立ち上がったHERO——

天下を統べるため、戦国乱世に名乗りを上げた家康。『戦国BASARA2』までは敵として登場し、『戦国BASARA2 英雄外伝』からプレイアブルキャラとなった彼が、過去の作品でどのような活躍をしてきたのかを振り返っていこう。また、彼を語るうえで欠かせない武将・本多忠勝も要チェック!!

■DATA

徳川家康（とくがわいえやす）（声:大川 透）

天下統一を目指す者として、名乗りを上げた青年。夢を実現するためには、無血のままは不可能だとわかってはいるものの、戦によって誰も失いたくないと考えている。

武器：槍

▶本多忠勝とともに登場する家康。パワータイプの忠勝とのコンビが敵に恐怖を与える。


『戦国BASARA』より


『戦国BASARA2』より

▲攻撃を放つと金色の光がきらめく。攻撃範囲が広く、ある程度離れていても攻撃が当たる。

出陣 ほかのHEROたちの敵として『戦国BASARA』に登場！

▶ステージの最後にいる家康。リーチが長い槍の攻撃をかいくぐろう。


『戦国BASARA』より

天下統一モードで、徳川軍と対面すると登場する家康。戦国最強と名高い本多忠勝とともに、鉄壁のガードをしいてくる。そばに忠勝がいるため、家康に攻撃を与えるのはなかなか難しいものがあった。

本多忠勝のストーリーに大きくかかわる

本多忠勝のストーリーモードに登場する家康。謎の忍者にさらわれてしまう家康を援け出すため、プレイヤーは忠勝を操っていくことになる。何度援け出しても忍者につかまってしまう家康を、根気強く援ける忠勝。2人の絆の強さがうかがえる。忍者に羽交い絞めにされているときの家康の動きにも注目してみよう。


『戦国BASARA2』より

▲謎の忍者に背後を取られ、身動きがとれない家康。彼を援けるため、プレイヤーは忠勝になってさまざまな武将たちと戦っていく。











プレイアブルキャラとして初めて家康が登場!!

戦国BASARA2 英雄外伝 HEROES

本作から初めてプレイアブルキャラの１人として登場した家康。残念ながら固有のストーリーは用意されていないが、今までNPCだった家康を、思う存分に動かすことができる。さらに、固有技で本多忠勝を呼べるのが話題となった。

忠勝との最強タッグ



『戦国BASARA 英雄外伝』より



『戦国BASARA 英雄外伝』より

◀▲槍を振り回し、機敏に敵を攻撃していく家康。リーチが長めなので、たとえ至近距離でなくともダメージを与えられる使い勝手のよさが目立つ。また固有技によっては、忠勝に乗って移動しながら攻撃することも可能！

家康と忠勝の固い絆が崩壊する危機……!?

戦国最強と呼ばれ、みなから恐れられている本多忠勝を従え、目覚ましい躍進をとげ始めた家康率いる徳川軍。その成果から家康は、天下統一も夢ではないと思うが、「徳川軍の猛威は家康ではない、忠勝だけだ」といったウワサが広がっているのだった。さまざまなHEROと刀を交える度にその話をされ、家康はしばらく忠勝と距離を置くことを決める……。

戦国BASARA BATTLE HEROES



『戦国BASARA BATTLE HEROES』より

◀固いコンビネーションで結ばれた2人。だが、敵の言葉に家康は惑わされてしまう？

【史実】戦国豆知識

天下人への道を確実に歩んできた徳川家康

三河に住む松平広忠の嫡男として生まれ、竹千代（幼名）と名付けられた。その当時の松平家は弱小で、家康は仕えていた今川義元に人質として差し出されることに……。しかもその道中、家臣の裏切りにあい、一時織田家の人質になるといった不運にも見舞われている。最終的に、今川氏のもとで人質生活を送ることになるが、桶狭間の戦いで義元が討たれるとその混乱に乗じて独立。それから、以前交友があった信長と盟友になる。その後、本能寺の変にて信長が明智光秀に討ち取られてしまうと、さらにその乱れた情勢に乗じて勢力を拡大していく。こうして時代の流れに乗り、少しずつ家康は版図を広げていくのだった。
波乱万丈な幼少時を過ごしてきた家康だが、着実に天下を取る下準備を固めていたことがわかる。

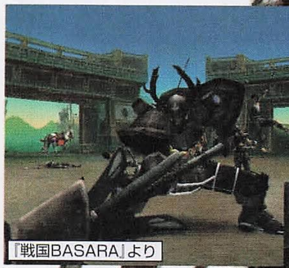
※【史実】戦国豆知識の内容は、すべて電撃ゲームスによるものです。

CHECK! 家康の頼れる部下

本多忠勝（ほんだ ただかつ） (声:なし)

武器：巨大槍

徳川軍大将・家康に仕える武将で、いかなるときでも彼の命令に従う。巨大な槍から繰り出される技の強烈な攻撃だけではなく、どんな武器をも跳ね除けるほど強固な防御力から“戦国最強”という異名を持つ。



『戦国BASARA』より

忠勝が登場するだけでその場の空気が凍る！

◀忠勝がひとたび戦場にその姿を現わせば、対面する敵兵は悲鳴を上げる。その様子から、戦国最強の名が伊達ではないことがうかがえる。



『戦国BASARA2』より

力と力がぶつかり合う!!

▶忠勝と島津は、互いに認め合うライバル同士。因縁や怨恨といったドロドロとした関係ではなく、ただ純粋に気を高められる好敵手と刀を交えられることをどちらもよろこんでいるようだ。



島津義弘 (声:緒方賢一)

自らの体よりも大きな剣を携え、示現流を使いこなす武将。大剣から繰り出す一刀必殺術は、多くの者に恐れられており“鬼島津”と呼ばれている。攻撃だけではなく智にも優れており、敵の目をあざむく伏兵戦術が得意。また、戦国最強と呼ばれる忠勝とまともに刀を交えられる唯一の人物として名高い。

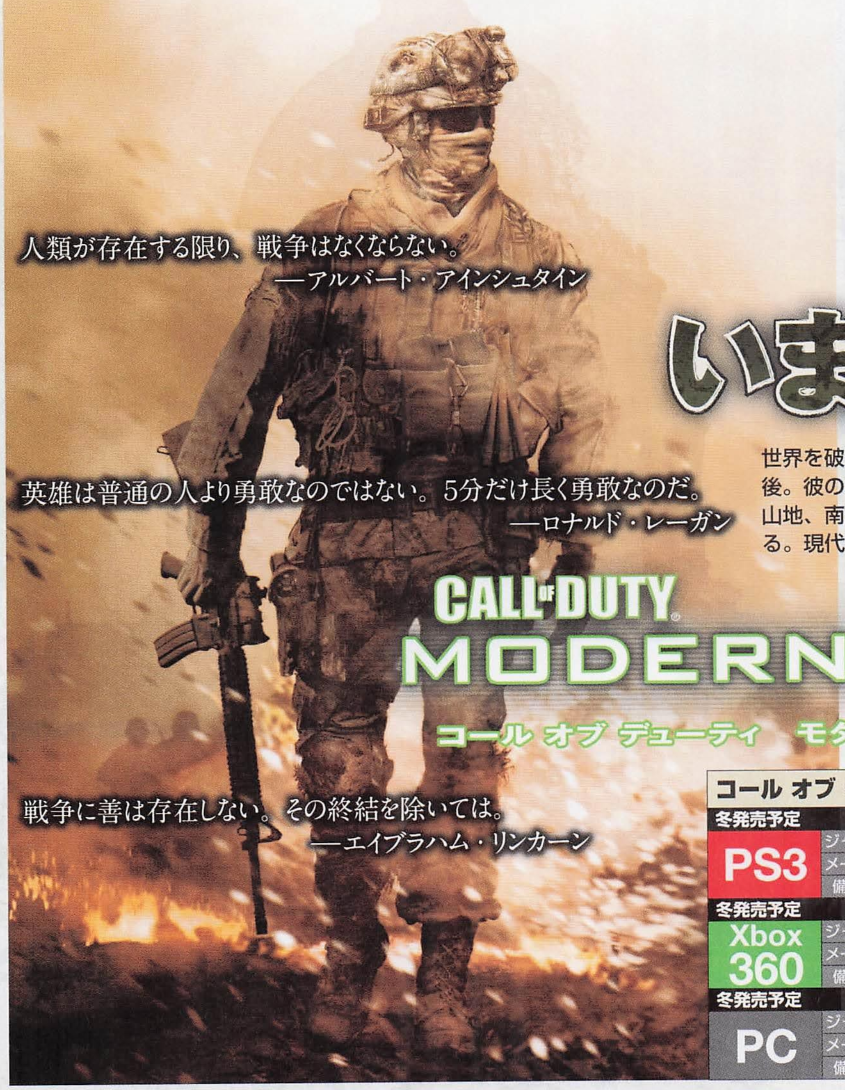
人類が存在する限り、戦争はなくならない。

——— アルバート・アインシュタイン

2

infinity ward

CERO
審査予定
レーティング



人類が存在する限り、戦争はなくならない。
―アルバート・アインシュタイン

英雄は普通の人より勇敢なのではない。5分だけ長く勇敢なのだ。
―ロナルド・レーガン

戦争に善は存在しない。その終結を除いては。
―エイブラハム・リンカーン

戦い、いまだ終わらず。

世界を破滅に追い込もうとしたテロリスト・ザカエフの死から数年後。彼の率いた組織は、その後も密かに活動を続けていた。極寒の山地、南米のスラム街……世界をまたにかけて兵士たちは戦い続ける。現代戦をテーマにした、待望のシリーズ最新作がこの冬登場!!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア２			
冬発売予定		価格未定	
PS3	ジャンル	ＳＴＧ(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Infinity ward	対戦
	備　考	プレイ人数：１人用／オンライン対応	協力
冬発売予定		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	ＳＴＧ(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Infinity ward	対戦
	備　考	プレイ人数：１人用／オンライン対応	協力
冬発売予定		価格未定	
PC	ジャンル	ＳＴＧ(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Infinity ward	対戦
	備　考	プレイ人数：１人用／オンライン対応	協力

世界中のプレイヤーが絶賛するFPS『CoD4 モダン・ウォーフェア』の続編が登場!

PS3とXbox 360のほか、WindowsとMacintoshでも発売され、全世界で1400万本を売り上げたＦＰＳ(主観視点のＳＴＧ)『コール オブ デューティ 4 モダン・ウォーフェア(以下CoD4)』。現代を舞台にテロリストとの戦いを描いたヒット作の続編が、日本でスクウェア・エニックスより発売される。前作は、プレイヤーの意表をつく展開と完成度の高いゲームシステムが好評を博しただけに、本作の内容も大いに期待したいところ。本誌記事では、本作の物語や新たなフィールドなどを、前作の魅力を振り返りつつ見ていこう。

現代戦がテーマのFPSの最高傑作!



◀武器や戦場描写はもちろん、テロリストとの戦いといった、社会が抱える脅威をテーマとしているのが特徴。

What's『CoD4』 戦場の臨場感にこだわる人気FPSシリーズ

『CoD』は、米・アクティビジョンが発売するＦＰＳシリーズ。ハードの性能を限界まで引き出したグラフィックで描かれるリアルな戦場を、一兵士の視点で体験できるのが魅力だ。なお『CoD4』を除く各作品は第二次世界大戦が舞台で、各国の兵士が戦うオムニバスなゲーム展開も特徴の１つとなっている。

表示する情報を最低限に絞った画面構成

画面上に表示されるのは、銃の照準と残弾、自分の向きを示すコンパス程度。必要な情報以外の画面表示を極力廃することで、プレイヤーがゲームへ没入する度合いを深めている。

CoD4



CoD4



体力の自動回復や目標表示などプレイヤーに優しいシステム

『CoD２』以降は、安全な場所で待機すると体力が回復するシステムを採用。また目的地を常にコンパス上に表示し、ポーズ中は現在の目的を確認できるなど、ＦＰＳ初心者でもプレイしやすい。

PS3、Xbox 360版で『CoD4』の廉価版発売中!

今年に入ってから、しばらく絶版状態だった日本語版『CoD4』は、現在ＰＳ３とXbox 360で¥2,940(税込)とお得な価格になって発売されている。未体験の人は、続編が発売されるこの機会にプレイしてみては？

Story

ストーリー

新主人公ゲーリー・ローチ・サンダーソンがテロリストたちとの戦いに身を投じる

前作で、かつてのソビエトを取り戻そうと計画していたロシア超国家主義テロ組織のリーダー、イムラン・ザカエフ。彼の死後、その組織は“ザカエフの狂犬”と呼ばれていたマカロフなる人物が引き継ぎ、密かに新たな行動を起こそうとしていた。本作では、世界各国の兵士たちから選抜された特殊部隊“タスクフォース141”に所属するゲーリー・ローチ・サンダーソン軍曹となり、テロ組織の陰謀を追っていく。前作ではロシアから強奪した核を切り札としていたテロ組織だったが、今回の狙いはいかに？

前作の主人公「ソープ」がプレイヤーの上官に！

“タスクフォース141”には、前作の主人公の1人である、ジョン・ソープ・マクタヴィッシュも所属。かつてザカエフ率いるテロ組織と戦った生き残りとして、今回の任務に参加している。ゲームでは、ローチの上官として行動をともにし、プレイヤーを導いてくれる頼りになる存在だ。

前作では新入隊員だったが……!?


CoD4

◀前作では、英国特殊部隊ＳＡＳの軍曹としてザカエフ追跡任務に参加。隊長のプライス大尉のもとで、経験を積んだ。現在は大尉に昇進している。

Key Person 1 プライス大尉 CPT.PRICE

前作でザカエフ追跡任務を指揮したＳＡＳの隊長。この任務より15年前、核物質の密輸をしていたザカエフの暗殺任務に参加したことがあり、彼とは浅からぬ因縁があった。ゲームではプレイヤーを導く重要な存在。



Key Person 2 イムラン・ザカエフ IMRAN ZAKHAEV

ロシア超国家主義派のリーダー。プライスに狙撃された際、片腕を失っている。かつてのソビエトの復活を求め、ロシアでクーデターを計画。米英の介入を避けるため、中東でクーデターを起こさせることまでした。





タスクフォース141 vs. 超国家主義テロリスト

ザカエフの後継者マカロフの計画とは？

世界各地を舞台に、異なる視点から同時に物語が進行するのも『CoD』シリーズの魅力の1つ。今回、多国籍特殊部隊“タスクフォース141”のターゲットは、ブラジルに潜伏する武器商人と、カザフスタンに建設されたロシア超国家主義派の軍事基地。この2つを結びつけるものとは？

PlayBack『CoD4』 主観視点で展開するシーンの数々がプレイヤーの心を揺さぶる！

『CoD4』では、ミッションの冒頭を除いてデモシーンが「挿入」されることはなく、ほとんどのシーンは通常のゲーム画面と同じ主観視点で展開する。たとえば戦車の装甲板にチョークで行動説明を行なう上官や、対空砲火を受けて墜落するヘリコプターの姿など、ほかのゲームであれば客観視点のムービーで流れるようなシーンも主観視点で展開。プレイヤー＝主人公としてドラマチックなシーンを体験できる点が、『CoD4』が支持される理由の1つだろう。


CoD4

◀シーン中も右スティックで周りを見渡すことが可能。ゲームに直接影響することはないが、登場人物のしぐさなどをチェックできる。

•ICBM基地から発射される核ミサイル

▼ザカエフが占拠したロシアのICBM(大陸間弾道弾)基地へ向かう主人公たちの目の前で、打ち上げられる核ミサイル。ゲームはこの後、発射されたミサイルが着弾するまでに基地の中枢を占領するという、時間との戦いになる。


CoD4


CoD4


CoD4

▲▶中東の市街地へヘリで突入するシーン。周りを見ると仲間のヘリや対空砲火、地上を走るトラックが確認できる。

•市街をヘリで移動

Mission

ミッション

多彩なシチュエーションの連続がプレイヤーの興奮をあおる!

アクション映画さながらのエンターテイメント性あふれるシチュエーションも、世界中で支持を受ける理由の1つ。ここでは、中央アジア・カザフスタンの山中とブラジルのスラム街での戦いを紹介。ＦＰＳといっても、ただ銃を撃って走るだけのゲームではない！

カザフスタン・雪山

凍てつく山岳地帯にある敵基地を奇襲せよ!

６月に米国で開催されたゲーム見本市「E3 2009」で実演デモが公開されたミッションがコレ。プレイヤーの操作するローチが前作の主人公・ソープと２人だけで、カザフスタンの山中に建設された軍事基地を奇襲する。内容は、氷壁を上る冒頭からスノーモービルで敵を振り切るシーンまで、まさにクライマックスの連続。プレイヤーを導くソープ“大尉”の存在とともに、新たなシリーズへの期待をふくらませるミッションに仕上がっている。

ACT1 氷壁をピッケルで登る

基地の建設された台地まで、ほぼ垂直の氷壁を登るという、冒頭から緊張感あふれるゲーム展開。両手に装備したピッケルを操作して氷壁に突き刺し、安定した足場を確保しなが確実に登っていく。



◀写真は氷壁を上るソープを写したもの。実際は、プレイヤーが主観視点でピッケルを操作して登ることになる。

ACT2 ブリザードで視界ゼロのなか敵を攻撃



基地の要所に爆薬を設置しつつ進んでいくシーン。ブリザードの発生により、周りの視界はほぼゼロ。見つけた敵を、サイレンサー（消音器）付きのアサルトライフルで素早く倒しながらの行動になる。

心音で位置を探る特殊なギアを使用

◀このシーンでは、周囲の音から心臓の鼓動だけを探知してディスプレイに位置を表示する、レーダーのようなギアが活躍する。

ACT3 スノーモービルを奪い追撃を振り切る!

敵に発見されたあと、基地を爆破して脱出する。ここでは奪ったスノーモービルに乗って、雪の森林を突破していくことに。同じくスノーモービルで追撃してくる敵と戦いながら進む、スピード感あふれるシーンだ。



走行中も銃撃戦が続く!

▶前方の敵は、片手でハンドルを持ちながら攻撃。敵にばかり気をとられていると、木に衝突する危険もあり、かなり忙しいことになりそう。



リオ・デ・ジャネイロ

南米に潜伏する武器商人を追え!

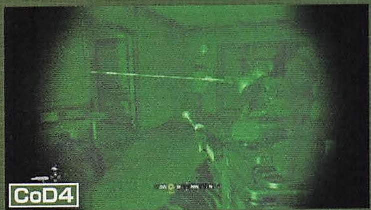


◀▲山肌にそって建物がひしめくなか、逃げ惑う人物は住民と思われる。『CoD』シリーズは、敵ではない者を殺害すると即ゲームオーバーとなるため、誤射した場合、相応のペナルティが課せられるだろう。

ブラジルのリオ・デ・ジャネイロにある、スラム街を捜索。武器商人を捕まえるのが目的のミッションだ。コルコバードのキリスト像が見下ろすマップは、ファヴェーラ（スラム街）と呼ばれる建物が密集した地区で、敵は複雑な地形を生かして奇襲攻撃を仕掛けてくる。不意打ちの危険性を少しでも減らすよう、建物の陰や窓、あらゆる場所をチェックしながら進む厳しい戦いになりそうだ。また、街には武器商人の手下のほかに普通の住民も混ざっているので、誤射しないよう細心の注意を払いたい。

PlayBack『CoD4』 バラエティ豊かなシチュエーションが燃える

銃座について敵を掃射したり、戦車に乗って移動するなど、バリエーションの豊富なシチュエーションはこのシリーズならでは。現代戦が題材の『CoD4』では、暗視カメラや新型の対戦車ミサイルなど、ハイテク兵器を駆使した戦いを体験できるのが特徴だ。



◀暗視ゴーグルを使用して、暗闇の中で建物を制圧する特殊部隊ならではの戦いも。

燃えポイント1 AC-130攻撃機で味方を支援

上空を旋回しつつ地上を制圧するAC-130攻撃機で指示された目標を攻撃し、味方の脱出を支援する。赤外線カメラのモノクロ画像がニュース映像のよう。



◀105ミリ砲から25ミリガトリングまで豊富な火器を装備。

▶味方は赤外線ストロボを装備。赤外線カメラではわずかに点滅して見える。

燃えポイント2 ギリースーツを着て敵地へ潜入

原発事故の起きたチェルノブイリで、核物質の取引現場へ潜入する。プレイヤーと相棒は、ギリースーツと呼ばれる木の葉を集めたような迷彩服を着用し、敵の目をごまかしつつ奥地へと進んでいく。ときには大部隊のど真ん中を通り抜ける、緊張感あふれるミッションだ。



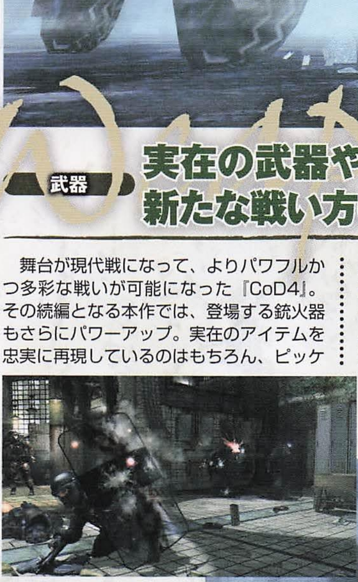
▶敵の通過を草原で伏せてやり過ごす。相手の隊列を見て伏せる場所を探せ！

世界的テロ組織の計画を阻止せよ!



武器 実在の武器やギアが多数登場! 新たな戦い方のできるアイテムも!

舞台が現代戦になって、よりパワフルかつ多彩な戦いが可能になった『CoD4』。その続編となる本作では、登場する銃火器もさらにパワーアップ。実在のアイテムを忠実に再現しているのはもちろん、ピッケルやライオットシールドなど、これまでとはまったく異なる戦い方を可能にする武器も登場する。また、銃に装着するアタッチメントも新たなアイテムを追加。バリエーションの豊富な戦い方が楽しめる。



◀軍や警察が暴徒鎮圧に使う、ライオットシールドが登場。限定的ながら銃弾を防げるほか、シールドバッシュで相手を殴ることも可能だ。ただし、装備中は銃が使用できない。



▶防寒服やボディアーマーゴーグルなど、銃以外の装備品もリアルに再現。また、同じ銃でもダットサイト(照準器)やサイレンサー、フロントグリップなどのアタッチメントで使い勝手が変わってくる。

ゲームモード 評価の高かったマルチプレイは健在! 新モードの協力プレイも見逃せない!

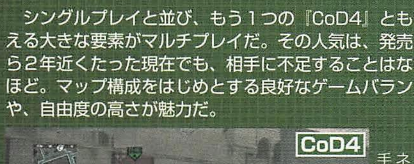
今回のゲームモードは以下の3つ。現在でも多くの『CoD4』プレイヤーが参戦しているオンライン対戦モードのマルチプレイは、もちろん用意されている。また、ここ数年の3D・ACTの流行となっているオンライン協力モードも搭載! 本作の協力モードはスペシャルオプスと呼ばれ、昨年発売の『CoD World at War(日本未発売)』とはまた違った内容になるようだ。「オンラインプレイで、周りのレベルについていけるか不安……」という人も安心して楽しめる。



3つのゲームモード	
シングルプレイ	ストーリーにそって順番にミッションをプレイするモード。1人プレイ専用で、プレイヤーの腕前に応じて難易度を設定できる。
マルチプレイ	対戦プレイ専用のモード。対戦相手を倒すシンプルなルールのほか、さまざまなルールが用意されている。世界中のプレイヤーと対戦可能。
スペシャルオプス	本作で新たに追加されたCO-OP(協力プレイ)専用のモード。プレイヤー同士で協力し、共通のミッションをクリアするのが目的となる。

PlayBack『CoD4』 今なお多数のプレイヤーが集うマルチプレイ

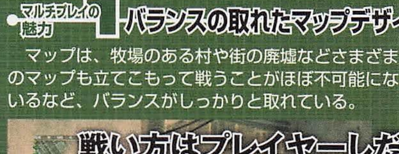
シングルプレイと並び、もう1つの『CoD4』ともいえる大きな要素がマルチプレイだ。その人気は、発売から2年近くたった現在でも、相手に不足することはないほど。マップ構成をはじめとする良好なゲームバランスや、自由度の高さが魅力だ。



◀マップ上の旗を奪うドミネーションなど、戦いが苦手な人でも楽しめる。

マルチプレイの魅力1 バランスの取れたマップデザイン

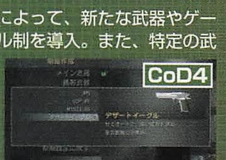
マップは、牧場のある村や街の廃墟などさまざま。どのマップも立てこもって戦うことがほぼ不可能になっているなど、バランスがしっかりと取れている。



◀装備する武器の射程に合わせて行動することが、上達への近道。

マルチプレイの魅力2 やり込みが楽しいアンロック要素

ゲーム中に稼いだスコアによって、新たな武器やゲームモードが追加されるレベル制を導入。また、特定の武器で敵を一定数倒すと、ボーナスとしてスコアや装備が追加される「チャレンジ」など、やり込める要素も用意されている。





◀▲武器やPerks(パークス)と呼ばれる特殊能力を組み合わせ、キャラクタをカスタマイズできる。自分なりの最強装備を極めるのも楽しい。



機動戦士ガンダム

ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS

ネクストプラス

決起せよ！V

ガンダムたちが激闘を繰り広げた前作から約1年あまり——。新たな参戦機体をむかえて、いま再び壮絶なるバトルの幕が開く!!



登場機体は

大人気の『ガンダムvs.』シリーズ最新作が進化してPSPに登場

歴代「機動戦士ガンダム」シリーズに登場する主なガンダム＆ライバル機が集結して、2対2のチームバトルを繰り広げる対戦型ACT『ガンダムVS』シリーズ。その最新作が、この年末にPSPで発売決定！　そこで今回は、新たに追加されたモードやシステム、さらに登場機体を一挙に紹介していく!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS		
2009年12月3日発売予定	¥6,279(税込)	
ジャンル	ACT(チームバトルアクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数:1～4人用	協力

PSP



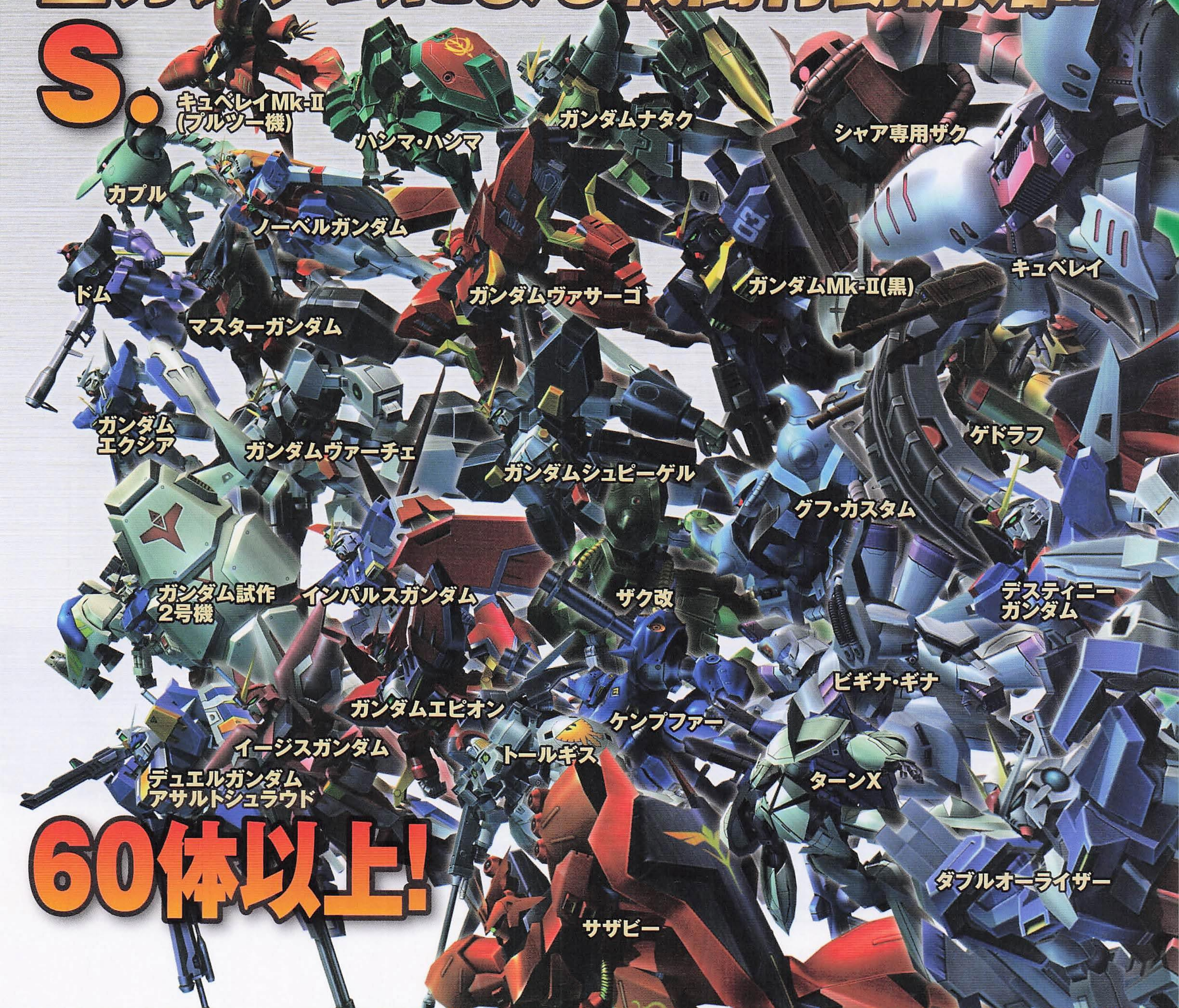
◀残念ながらプレイアブルキャラとしては使用できないが、巨大MA（モビルアーマー）のサイコ・ガンダムも出現！　圧倒的な破壊力と巨大さを誇るだけに、1人で対抗するのは不可能に近い!?

勝つのはガンダムタイプか？それともライバル機か!?



▶ゴッドガンダムのゴッドフィンガーが炸裂！　原作の攻撃手段を忠実に再現したアクションを楽しめるのも、本作の魅力の1つ。お気に入りのMSを駆使して、最強の座をつかみ取れ!!

全ガンダムによる戦闘行動開始!!



アツイバトルを演出する本作

大空に舞う天使の翼を持つMS





▲高速で敵機へ急接近し、強力な一撃が炸裂！　圧倒的な空戦能力が最大の魅力。

ウイングガンダムゼロカスタム【コスト:3000】

「機動戦士ガンダムW EndlessWaltz」でヒイロ・ユイが搭乗した機体。マリーメイア軍の対核シェルターを崩壊させ、武装蜂起を鎮圧した。

正義を行使する双頭の龍!!





▲射撃武器は持たないが、伸縮自在のドラゴンハングにより遠距離攻撃が可能に!!

ガンダムナタク【コスト:2000】

「機動戦士ガンダムW EndlessWaltz」での張五飛の愛機。ウイングガンダムゼロカスタムと戦ったのち、マリーメイア軍の鎮圧に助力する。

New Mode「NEXT PLUSモード」搭載!!

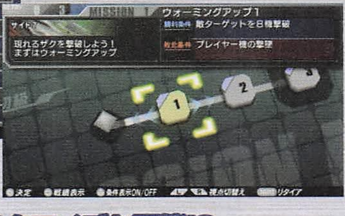
PSP版オリジナルのモードを遊びつくせ!!

いくつものミッションをクリアしていく「NEXT-PLUSモード」は、本作オリジナルのモード。ここではプレイヤーお気に入りのMSを4機選んでチームを作り、数々のミッションにチャレンジしていくことになる。また、ミッションを進めることで新たなMSを入手できるので、チームを編成する楽しみもありそうだ!!



▲MSを4機選んでオリジナルの部隊を編成し、難関ミッションに挑め!!

キミのオリジナル部隊で、激戦を勝ち抜け!!



▶ミッションごとに勝利条件が異なり、それに適したMS選びが重要になる。

ミッションをこなせば機体のカスタマイズも可能!?

▼ミッションをクリアすると、戦績に応じて経験値を入手できる。最高スコアを目指せ！





▲ゲットした経験値を割り振って、MSのステータスを強化していくカスタマイズ要素もある!!

SYSTEM 本作の基礎知識を覚えて、実戦で生かせるようにしよう!!

対戦中、スピーディーかつ熱い駆け引きを楽しむためには、基本システムを覚えることが必須！　そこで、本作の特徴的なシステムを厳選して紹介するので、しっかりチェックして発売日に備えよう!!

画面の見方



戦力ゲージ
自軍と敵軍の戦力を表す。敵軍のゲージを0にすれば勝利。自軍が0になると敗北に。

残りタイム
対戦における制限時間。制限時間終了時にゲージ量が敵軍よりも多ければ勝利となる。

MSのHP
ユニットの耐久値。0になると撃破される。コストの高いユニットほど、HPは高め。

ブーストゲージ
ジャンプやブーストダッシュに必要なゲージで、これがなくなると地上に降下する。

モビルアシスト回数
モビルアシストを使用できる回数。自機が再出撃するまで使用回数は回復しない。

モビルアシスト ▶ 支援機を呼び出して攻守に活用!!

MSごとに設定された支援機を呼び出すことで、攻守にわたって自機をサポートする「モビルアシスト」。その効果は攻撃or防御の2種類に分類され、それらの性能は支援機ごとに異なる。また、基本的に支援機が高性能なほど、モビルアシストの使用回数が少ない傾向にあるのも特徴の1つだ。



◀支援機は原作に沿った機体が出現し、援護してくれる!!

NEXTダッシュ ▶ すべてのアクションを強制キャンセル!!

アーケード版『NEXT』で登場した新要素の「NEXTダッシュ」は、MSのあらゆるアクションをダッシュで強制的にキャンセルできるシステム。これを利用することで連続攻撃を仕掛けたり、攻撃時のスキを減らしたりすることができる。ただし、使用には多量のブーストゲージが必要となるので、調子に乗って使いすぎるとゲージが切れてダッシュができなくなることも!?　逆にそのスキを狙って攻撃をするなど、熱い駆け引きをしながらバトルが楽しめそうだ。



◀「NEXTダッシュ」の一例として、まず格闘攻撃を敵機にヒットさせる。その瞬間に、ジャンプボタンを素早く2回押せばOKだ!!

▶格闘攻撃のスキがキャンセルされ、NEXTダッシュ発生!!





最後にバズーカを撃ってトドメを刺す!!

独自のモード&システム

新機体の追加だけでなく、新たなモードの搭載でさらに遊びやすくなったPSP版。現在判明している新要素を一挙公開していく!!

巨大MA戦　突如襲来する巨大MAを討て!

本作のCOM戦では、特定ターゲットの撃破が勝利条件となるステージが登場！　そこではエルメスやクィン・マンサといった巨大MAたちが出現し、プレイヤーに襲いかかってくる。歴代のガンダムを苦しめてきただけに苦戦は必至!?　ここでは、登場するMAの一部を紹介する。



▲α・アジールの猛攻の前に、驚異的な攻撃力を持つハズのターンXですら子供扱いされる!?



α·アジール

クェス・パラヤの乗機。ファンネルなどの武装で、ロンド・ベル隊を圧倒!!



サイコ·ガンダム

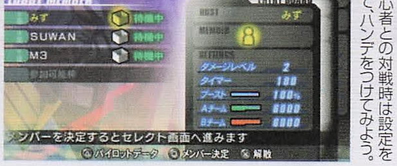
ムラサメ研究所開発の強化人間専用機。ホンコン・シティを火の海に沈めた。



▲体格差は歴然！　格闘攻撃が得意なグフ・カスタムのお株を奪うかのごとく、クィン・マンサが斬りかかる!!

通信機能　最大4人での通信対戦でヒートアップ!

シリーズでおなじみのアドホックモードを使った最大4人での通信対戦は、もちろん健在。1人プレイでのCOM戦とは異なり、対人戦ならではの熱い駆け引きが楽しめる。また、対戦前には戦力ゲージやブーストゲージの消費量を調節できるなど、対戦時の設定を変更可能。いつもと違う条件での対戦もおもしろそうだ。



◀初心者との対戦時は設定を変えて、ハンデをつけてみよう。



4人同時プレイで熱い対戦が展開する!!

◀対戦時は「NEXTダッシュ」や「モビルアシスト」といったシステムを最大限に駆使！　MSの性能を引き出して、ときに協力して敵を討ち、ときにガチンコでバトルを繰り広げていこう!!

「NEXT PLUSモード」も協力プレイが可能!!



▶アドホックモードを利用すれば、プレイヤー同士での通信対戦はもちろん、「NEXT-PLUSモード」の協力プレイも楽しめる。1人では困難なミッションでも、友だちと協力しあえばクリアしやすくなるハズだ！



ツインドライブ搭載のエクシアの後継機!!



▲トランザムライザーも発動可能。発動中に敵の攻撃を受けても、量子化して自動的に攻撃を回避できる!?

ダブルオーライザー【コスト:3000】

ダブルオーガンダムと、支援機であるオーライザーがドッキングした形態。GNソードを換装させることで、多彩な武器の使用が可能となる。



イノベイターの盟主が乗り込む最新鋭ガンダム!!

リボーンズガンダム【コスト:????】

イノベイターを統べるリボンズ・アルマークが使用した機体。使用条件などはまだ未定だが、劇中での性能を生かした戦い方に注目したい。



▲かすっただけでも機体を爆破させるビーム・マグナムの威力は、本作でも再現されるのか？



新時代のガンダムユニコーン登場!!

ユニコーンモード

ユニコーンガンダム【コスト:3000】

連邦軍宇宙再編計画の一環の「UC計画」で開発された試作機。一本角が特徴的なユニコーンモードは、射撃に特化した性能となっている。



ユニコーンの力を解放した真の姿!!

デストロイモード

ユニコーンガンダム【コスト:3000】

一本角が展開し、体中からサイコフレームの光が放出されるデストロイモード。一定時間のみ使用可能で、格闘による攻撃力が飛躍的に上昇。



▲デストロイモードでは格闘性能が向上し、一気に大ダメージを与えられる!!

群がる敵軍をバッサバッサと斬り捨てる、一騎当千の爽快感が魅力の『戦国無双』。そのナンバリングタイトルの最新作が、Wiiで登場する！ 加藤清正や甲斐姫ら、数々の新武将を加え、そのボリュームは過去シリーズを大きく上回るものに!!

戦国無双3
SENGOKU MUSOU





加藤清正

豊臣秀吉の子飼いの武将で、知勇兼備の若武者。一見硬派で皮肉屋だが、根は情に熱い性格。秀吉、ねね、福島正則を家族のように想っている。意固地な性格同士、石田三成とはしばしば衝突する。

甲斐姫

北条氏康の家臣・成田氏長の娘。類まれな武才に恵まれるが、普通の生活にも憧れている。史実では、忍城の戦いで石田三成の大軍を撃退。甲斐姫伝説として、今にその名が残る戦姫である。

最高の爽快感！ 最大のボリューム！ シリーズ最新作が満を持してWiiに参戦!!

『戦国無双』は、戦国乱世の数々の戦いや武将たちをモチーフにした、いわゆる『無双』タイプの一騎当千ACT。最新作となる『3』の大きな特徴としては、シリーズ最多となる35人以上のプレイヤーキャラクター。戦国時代を3つの舞台に分けた物語。そして、新アクションを追加したシリーズ最高の爽快感が挙げられる。かつてないボリュームで贈られるこの作品で、『戦国無双』は新たな時代を迎えるのだ！

▲立花宗茂や加藤清正ら、数々の新武将も登場！



▶『KATANA』以来となるWii作品。今回もその爽快アクションは健在！

集え――もののふたちの熱き戦場へ!!

シリーズ最多！ 35人以上のプレイヤーキャラが登場!!

35人以上の操作キャラクターが登場する『3』。既存キャラクターのなかには、石田三成や直江兼続のように、大きくデザインの変わった者も。

▲"愛"の立物を身につけ、より個性が引き立った直江兼続。背中の愛の文字が残っているのかは不明！

真田幸村



武田家に代々仕える名門、真田家に生まれた真面目で清廉な若武者。信義を重んじ、たとえ困難な状況でも己の信じた道を貫き通す。シリーズの主人公的存在。

戦国無双3		
2009年12月発売予定	通常版:¥7,140(税込)(※)	
Wii	ジャンル	ACT
	メーカー	コーエー
	備考	プレイ人数:未定／オンライン対応予定／クラシックコントローラ対応

ACT 歴史

※『戦国無双3 TREASURE BOX』：¥11,865(税込) あり。同梱物は、特製クラシックコントローラPROセット、秘伝攻略法＋設定画集、オリジナルサウンドトラックCD、ミニフィギュア（甲斐姫）。
『特製クラシックコントローラPROセット』：¥8,715(税込) あり。同梱物は特製クラシックコントローラPRO。

物語 STORY

3つのテーマで描かれるもののふたちの絆の物語

織田信長や武田信玄ら、幾多の戦国大名と将星たちが、天下統一を賭けてしのぎを削り合った戦国時代。本作の物語は、この時代の一時期を取り出すのではなく、戦国時代全般を背景に、キャラクターたちの“絆”を下の3つのテーマをもとに描いていく。従来の『戦国無双』シリーズが、歴史の流れのなかでの個人を描いていたのに対して、本作は特にキャラクター性や武将同士の関係性を重視した物語になるようだ。戦国時代を新たな切り口で描く、『3』の物語に今後も大きな期待が集まる！



▶新たに登場したキャラたちも、既存キャラと深いかかわりのある者ばかり。新旧武将の関係にも注目！

壱 天下人たちの覇権争い「戦国の三傑」

織田信長、豊臣秀吉、徳川家康という、天下を統一に導いた3人の英傑たち。新たな時代を切り開くべく、長い戦いを続けた彼らを中心とするストーリー。

●中心となる武将
織田信長
豊臣秀吉
徳川家康



◀史実では、最終的に天下を統べた徳川家康！

弐 龍・虎・獅子の激突「関東三国志」



▶新武将の北条氏康は、「関東三国志」の一角を占める。

戦国時代前半、関東では武田信玄、上杉謙信、北条氏康の3大名が、お互いを好敵手と認め合いながら覇を競っていた。

●中心となる武将
武田信玄
上杉謙信
北条氏康

参 若き英雄たちの群像「関ヶ原若武者」

ときは戦国時代後半。天下分け目の合戦である関ヶ原の戦いの時代に、新世代の若武者たちが戦場を駆けめぐる。そんな彼らの、ときに好敵手としてぶつかり合い、ときに仲間として共闘する絆の物語。彼らの戦いの行く末にあるものは……!?

●中心となる武将
石田三成
加藤清正
直江兼続


▲本シリーズでは、石田三成や直江兼続ら西軍の登場人物が豊富なのも特徴。



「剛勇鎮西一？ 世界一だ」

立花宗茂

九州の勇将・高橋紹運の子で、立花道雪の養子。「剛勇鎮西一（九州一）」と称される天賦の武才を持つ。常に涼しげな余裕と品格に満ちた若き英傑。誾千代とは史実では婚姻関係にあったが？



くのいち
真田幸村に仕える、小悪魔的性格の忍び。幸村のためであれば、命を張ってでも行動するひたむきな一面も。戦いのなかで甲斐姫と出会い、友情を育んでいく。

石田三成
豊臣秀吉の子飼いの将で、高潔な理論家。自尊心が高く、理想が先走りする性格のため、周囲とうまくいかないことも。特に、加藤清正や福島正則と衝突する。

島左近
優れた軍才と武勇を持つ武人。牢人として各地の合戦を転々とするが、のちに石田三成の軍師となる。細やかで鋭い性格で、意固地な三成をいさめていく。

直江兼続
上杉家に仕える俊英。上杉謙信の姉に才能を見出され、家老として采配を振る。義を重んじる性格で、過去作品では石田三成と友情を築いていた。

前田慶次
底抜けに明るい性格を持つ、天下御免の傾奇者。生家・前田家の家督をおじの利家に譲り、戦さ人として生きる。直江兼続の性格にほれ込み、上杉家に居候中。

立花誾千代
九州の名将・立花道雪の娘。道雪の養子・宗茂とともに立花家を治める。凛とした男装の麗人で、誇り高い性格。雷神と呼ばれた父・道雪を深く尊敬している。

無双ACTION

より派手に！ より華麗に！ 爽快感を増した無双アクション



「ド阿呆、相模の獅子ってのは俺だよ」

北条氏康

相模北条家の3代目当主で、「相模の獅子」と称される男。不敵な不良大名に見えるが、その実、民や兵卒を思いやる情深い人間味を持つ。武田信玄、上杉謙信とは互いに認め合う宿敵関係。



▲「甲斐の虎」「越後の龍」のライバル、「相模の獅子」！ 無双奥義・皆伝では、大火力の爆弾を投げつける。

『無双』の名に恥じない、豪快かつ爽快なアクションが魅力の本シリーズ。戦闘では、通常攻撃、チャージ攻撃、特殊技、無双奥義などの各種アクションを駆使して戦いを進めていくことになる。さらに本作では、新たに「影技」と「無双奥義・皆伝」という2つの新アクションを追加！　どちらもシリーズ初登場となる「練技ゲージ」の活用がカギとなっており、発動のタイミングを見定める必要がありそうだ。



◀独特の画面演出でスピード感あふれる攻撃を展開する影技。一撃必殺の無双奥義と比べ、テクニカルなプレイを楽しめるコンボ系のアクションとなっている。



2つの新アクションで大ダメージが炸裂！

▶まさに最強の必殺技と呼ぶにふさわしい威力を誇る、無双奥義・皆伝。その比類ない攻撃力で敵軍を滅する！

影技　通常攻撃をキャンセルして発動可能！

影技は、練技ゲージを一定量消費して発動する。これは通常攻撃をキャンセルして放つことができ、さらに再び通常攻撃につなげることも可能。通常攻撃→影技→通常攻撃→影技……といった具合に、ゲージ残量しだいで強烈な連続技が叩き込めるわけだ。ゲージをためて、強力コンボを決めたい！



◀武将ごとに固有のモーションを持つ影技。多段コンボで敵を一掃！

無双奥義・皆伝　迫力の演出で魅せる最強必殺技！

練技ゲージが最大のときに無双奥義を発動すると、新アクションの無双奥義・皆伝が放たれる。キャラクター固有のカメラワークが演出を盛り上げ、その後は必殺の一撃！　無双奥義をも超える最大の攻撃手段は、あらゆる敵を打ち砕く。



▲▶無双奥義・皆伝発動時の、キャラクター固有のカメラワークはまさに必見。演出の派手さ、カッコよさは、従来シリーズの各種アクションを大きく上回るものだろう。



最強最大威力の必殺技がここに発動！



徳川家康

三河の大名。長く人質の境遇を強いられたため、思慮深く忍耐強い性格。戦いのなかで織田信長や豊臣秀吉との絆を得て、やがて天下への大志を抱いていく。

本多忠勝

徳川家康の重臣で、「家康に過ぎたるもの」とまで称される古今無双の壮士。厳格で誇り高く、最強の武と仁愛の志をもって、主君の大望をかなえるべく戦う。

稲姫

本多忠勝の娘。父親とともに戦場に立つ、勇敢な大和撫子。真田家に嫁いでおり、真田幸村とは義姉弟の関係。もののふとしてのお互いの生き様を交差させる。

服部半蔵

徳川家康に仕える忍びで、伊賀忍軍の頭領。主君に影のようにつき従い、その天下取りを陰から助ける。冷徹無情の任務をこなすが、心にはかすかな優しさも。

武田信玄

信濃を治める大名で、通称は「甲斐の虎」。余裕と知性に満ちた、明るく快活な策士である。自らが掲げる王道のため、上杉謙信や北条氏康と激戦を重ねる。

上杉謙信

越後を治める大名で、神がかり的な軍略の才を持つ。戦いそのものに生き様を見出し、武田信玄や北条氏康を好敵手として認める。通称は「越後の龍」。

舞台 STAGE

兵たちの夢のあと……
刃交える戦場の数々

戦いの舞台となる数々のステージ。川中島や三方ヶ原など、過去作にも登場した有名な合戦場に加え、本作では木津川口と石垣原が追加されている。また、既存ステージもデザインが一新されており、下で紹介されているような各種のギミックが追加。既存のステージでも、これまでとは違った戦い方が求められるのだ。



◀新ステージの木津川口は、現在の大阪湾にあたる古戦場。織田家と毛利家が海戦を行った場所で、大砲が飛び交うなか、船上を移動して戦っていく。



▲ステージ前には、武将たちからアドバイスが。携帯用アイテムの準備なども行える。

アドバイスを受け、合戦場へいざ出陣！

大筒に大鷲、戦術を広げるステージギミック

一部のステージには、特殊なギミックが用意されている。例えば大坂城の戦いでは、大筒を操作して堅牢な城壁を破壊し、城内に侵入していく。また、小田原城の戦いでは、大鷲につかまって、城内に侵入するというギミックも！



▼城壁や敵兵に向かって大筒を発射！ 着弾点では爆発が起き、敵兵士をまとめて吹き飛ばせる。





▲大鷲につかまり、小田原城に潜入する服部半蔵。忍者らしいギミックで、上空からの城内突入に成功！

『謎の村雨城』とコラボレーション！

FCの名作『謎の村雨城』と、『戦国無双』がコラボレーション！ 現在のところ詳細は不明だが、本作では村雨城を舞台としたモードが登場する。戦国武将たちが、村雨城の謎に挑むことになる……のか？



◀8月の本作発表会では『謎の村雨城』を手がけた任天堂の宮本茂氏が登場した。



「乱世の火種、華ってくれよう」

黒田官兵衛

豊臣秀吉に仕える軍師。人間的な情や倫理観念を一切持たず、絶対的な力にのみつき従う。冷徹無情な性格で、その独特の思考方法が、ときに周囲に心許しがたい狡猾さと不信感を与えている。



今川義元

駿河を治める大名。戦や政治よりも歌や蹴鞠を愛する雅な風流人で、刀と蹴鞠を武器に戦う。武田、上杉、北条が争う関東三国志の戦いに巻き込まれていく。

風魔小太郎

北条家に仕える忍者軍団、風魔忍軍の頭領。非人間的な容貌と、残忍な性格の持ち主。混沌の世を何より望み、その幻術で数々の戦に混乱を巻き起こす。

伊達政宗

奥州の青年大名で、通称は「独眼竜」。姦策に長けた野心高い性格だが、青年らしい素直さもあわせ持つ。雑賀孫市を従え、天下への野望に執着する。

雑賀孫市

傭兵集団・雑賀衆の頭領で、狙撃の名手。酒と女を愛し、乱世を気ままに生きている。奥州の伊達政宗のもとに身を置いており、その成長を見守っている。

前田利家

織田家家臣で、情と絆を大切にする熱血漢。前田慶次とは、おじとおいの関係。義理堅い性格ゆえに、乱世の業を割り切れずに悩み苦しむことも多い。

島津義弘

九州の名門・島津一族の豪傑。戦のなかに自分の生き様を見出す生粋の武人である。九州統一を目前にして、宿敵である立花家の宗茂、誾千代と激突する。

超・豪華開発陣が

長い沈黙を破り、最強のスタッフとともにカプコンがPSPに放つ渾身のRPG、その名も『ラストランカー』！　弱肉強食の世界を戦い抜く若き戦士たちの生き様を描く、熱きドラマが今始動する！



LAST RANKER™
ラストランカー

LAST RANKER(ラストランカー)			
2010年発売予定		価格未定	
PSP	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	販売元:カプコン／開発イメージエポック、カプコン	育成
	備　考	プレイ人数:1人	

強さこそ正義
求むるは最強!!

『ラストランカー』は、独自の世界観やシステムでほかの作品とは一線を画すRPG！　過去に数々なヒット作を世に放った一流のクリエイターたちの手により、かつてない斬新なPRGとして開発されている異色作だ。大注目の本作第一報として、公開直後の情報とともに開発者インタビューをお伝えする。



辺境の獅子
ジグ



戦え



Fight!
Be the
last one.

贈る「最強を目指すRPG」誕生!

「最強のRPG」製作のため、最強のスタッフがここに集結!!

プロデューサー
松川 美苗氏

これまでに『逆転裁判４』など、携帯ゲーム機の特性を活かした多くのタイトルを手がける。今回は最強のスタッフを率いて、『ラストランカー』のプロデュースを務める。

代表作
- 『ヴァンパイアクロニクル ザ カオスタワー』
- 『逆転裁判 蘇る逆転』
- 『逆転裁判４』

ディレクター
新納 一哉氏

株式会社アトラスで『超執刀カドゥケウス』や『世界樹の迷宮』シリーズを制作。斬新な視点を持ち、業界の注目を集めている。現在は株式会社イメージエポックに所属。

代表作
- 『超執刀カドゥケウス』
- 『世界樹の迷宮』シリーズ
- 『セブンスドラゴン』

シナリオ
野島 一成氏

データイースト株式会社、株式会社スクウェア・エニックスにて数々のRPGのシナリオを手がける。現在では、有限会社ステラヴィスを立ち上げ、活躍している。

代表作
- 『探偵 神宮寺三郎』シリーズ
- 『ファイナルファンタジーX』
- 『キングダム ハーツ』シリーズ

コンポーザー
下村 陽子氏

株式会社カプコン、株式会社スクウェア・エニックスを経て、フリーランスの作曲家として活躍中。幅広いジャンルをこなすオールラウンドな才能を発揮している。

代表作
- 『ストリートファイターII』
- 『スーパーマリオRPG』
- 『聖剣伝説 -LEGEND OF MANA-』
- 『キングダム ハーツ』シリーズ

キャラクターデザイン
吉川 達哉氏

株式会社カプコン入社より『ブレス オブ ファイア』シリーズの開発に携わり、3作目からキャラクターデザインを手がける。繊細かつ力強いタッチの作風が特徴。

代表作
- 『ブレス オブ ファイア』シリーズ
- 『デビル メイ クライ４』
- 『ロックマン』シリーズ

物語は、すべての戦士を管理する組織戦候機構バザルタを中心に進行する

『ラストランカー』の世界では、力こそが正義！　人々は常に力を求めており、ほぼすべての人間が戦士を生業とするという、特殊な世界観が展開されていく。辺境の少数民族の1人である主人公ジグも例外ではなく、冒頭のシーンでは古来から伝わる民族のおきてを破り、首都ガンドアに旅立つ姿が描かれている。ガンドアにはすべての戦士を束ねる組織「戦候機構バザルタ」があり、戦士として生きることを選んだジグもまた、組織に所属する運命をたどる。最強の戦士を目指すため、組織の定めたルールのもとで戦いを繰り返していくジグとその仲間たち……。彼らが戦いの果てに目にするものとは、いったい――!?



▲「戦候機構バザルタ」内部。武力で世界を支配している戦候機構から、どのようなエピソードが生まれるのだろうか。



「この世界には10万人の戦士が存在しています」（新納氏）

世界中の戦士たちが戦士ランキングに登録されている世界

戦候機構バザルタは、所属する全戦士に対して「強さ」によるランクづけをしており、自分より上位のランカー（＝戦士）を打ち負かすことで「戦士ランキング」を上げていくシステムを採用している。ジグが戦候機構に所属すると、現在の自分の順位が画面に常時表示されるようになり、上位ランカーを倒していくことで数字は小さくなっていく。最終的には最も強いとされる戦士に勝利して「ラストランカー＝１位」となり、最強の戦士になるのが、本作の目的となる。

これが「戦士ランキング」



▼戦候機構に所属したそのときから、現在の戦士ランキングの順位が画面左上に常時出現。常にランキングを意識しながら物語を進めるという、本作ならではのシステムだ。

▼街の入口で、最弱ランカーへ挑むジグ。このバトルを制することが、戦候機構所属への第一歩だ。このように行く先々でランカーと勝負し、ランキングを上げていくのが基本となる。



「何気ない店のオヤジが実はランカーだったりするかも」（新納氏）

　※画面は開発中のものです



開発スタッフインタビュー

カプコンが総力をあげて贈る『ラストランカー』。ゲーム制作の要ともいえるプロデューサー＆ディレクターの言葉から、ベールに包まれたゲームの概要が、少しずつ明らかに！



株式会社カプコン
プロデューサー 松川 美苗氏

株式会社イメージエポック
ディレクター 新納 一哉氏

『ラストランカー』の全体像と開発秘話に迫る!!

豪華スタッフ起用のいきさつは？

――まず、お二方がタッグを組んで『ラストランカー』を制作することになった経緯を教えてください。

新納氏：最初、弊社から「シリーズ、新規問わずに、RPGを１本ご一緒しませんか？」というお話をさせていただいたのがきっかけです。その後、せっかくだから、新しいディレクターと新しいプロデューサーで、新規のRPG立ち上げてくださいというお返事をいただきました。

松川氏：数年前から「そういう話があるよ」ということを知っていました。カプコン内で私が担当することが決まったのと同じタイミングで、新納さんがディレクションを担当してくださるのが決まりました。カプコンの新しい挑戦を新納さんと戦えることが心強いです。

――ほかのお三方のスタッフィングの経緯については？

新納氏：野島さんも下村さんも、当時すごく仕事抱えてらっしゃって条件的に厳しかったんですけども、たまたまお二方ともご縁があって声を掛けさせていただきました。カプコンの吉川さんの参加も決まったので、すごいものを作っていけるだろう、と是非にとお願いしたしだいです。

――豪華な顔ぶれゆえの意見の相違はありますか？

松川氏：基本、和気あいあいとやってるんですけども、それでも「ここだけはこうしたい！」というようなこだわりをお持ちのクリエイターさんばかりですね。制作の楽しさの共有と緊張感のバランスが取れています。

新納氏：こだわりのある大先輩たちと仕事ができて、やっぱりうれしいですよ。もちろん苦労は多いですが、すごく楽しくやらせていただいています（笑）。

コンセプトと世界観の構築

――タイトル名の『ラストランカー』ですが、このタイトル名になった理由を教えてください。

松川氏：紆余曲折ありましたが、新納さんの企画のコンセプトが「最強を目指すRPG」ということだったので、最強っていうのは最後のランカーだというところに焦点を当てて、最終的にストレートなタイトルにしようよ、という所で決まりました（笑）。

――ランキング制というコンセプトは最初からですか？

新納氏：そうですね。まず企画段階で、画面の左上にランクが表示されていて、常に自分の強さの順位がわかる、という世界観を思いつきまして、そこから企画が始まりました。その過程で「戦候機構」という単語を思いつき、その単語のニュアンスから「このゲームはバトルゲームにしよう」と思いました。

――「戦候機構バザルタ」について教えてください。

新納氏：今回のゲームは「戦うことがすべての世界」を舞台にした、「戦い」を主軸にしたRPGです。この世界を表すキーワードがいくつかあってですね、一番大きいキーワードが、この「戦候機構バザルタ」です。この作品では、世界のほぼすべての人口が戦士という扱いなんですが、その戦士たちをすべて登録して、管理、ランキングしているのが「戦候機構バザルタ」という組織です。

――戦士ランキングとはなんですか？

新納氏：画面左上の数値が「戦候機構バザルタ」が発行している戦士ランキングです。この世界には10万人ぐらいの戦士がいて、９万9999位～１位まですべての戦士がランキングに登録されています。まだ開発中ではありますが、何気ない店のオヤジが実はランカーだったり宿屋で自分よりしたのランカーに寝込みを襲われたりしよう、なんて話もしています（笑）。街を歩いているとき、自分と近いランクの人に追い掛け回されたりとか。戦闘禁止の酒場に逃げ込んで、一服したりとか……そんな、この世界ならではの生活観というのを出していければな、と。

――「戦候機構」以外の人たちはどこにいますか？

新納氏：「戦候機構バザルタ」は、小さい大陸の大都市の中枢にある強大な存在なんですけど、その周りにも少数民族がいくつか存在しています。その中のひとつにカンタレラ村という民族がいて、主人公ジグはこの村の出身です。

ランカーの生き様を描くシナリオ

――主人公ジグはどんな人格なのでしょうか？

松川氏：志を持った田舎者の青年です。戦いがすべての世界なので、彼は当然世界のルールに向かい合い、強くなって力と正義を手に入れていきます。

新納氏：辺境の民族出身ということもあり、イメージ的には、ひらがなは読めるが漢字は読めない、といった感じの青年です。何か問いかけられても、すぐに答えられなくて、「あぁ」とか「そうだな」とか返してしまう。それでクールなヤツとか思われたり（笑）。そういう割と等身大の人間が主人公であって欲しいんです。

――レンに関してはどうでしょうか。

新納氏：レンは、ジグと同期に「戦候機構バザルタ」に入った女の子。王家の血筋で、どちらかというと正義の人で

戦い続ける戦士たちの生き様を描いた戦士伝



辺境の獅子

流浪の少数民族、カンタレラ出身の青年。武力が支配する世界を拒絶するかのように、ただ伝統を守り続けるカンタレラ。ジグは未来の見えない人生に嫌気がさし、故郷を捨て戦候機構に所属する。

「志を持つ田舎の青年」（松川氏）



ZIG ジグ
CV：神谷 浩史



亡国の騎士皇

滅びし王家、サルバトーレの末裔にあたる可憐な少女。王家復興という大いなる目的を胸に秘め、戦功で名を上げるべく戦候機構バザルタに加わるジグの同期。純粋に力を欲するジグとは、ぶつかることも多い。

「王家の血筋でツンデレ」（新納氏）



REN レン
CV：井上 麻里奈



狂える剣獣

流浪の民カンタレラ出身で、ジグの親友。民族の伝統を守ることを放棄し、故郷を捨てたジグを敵視。一度はたもとを分かった2人だったが、過酷な運命が彼らを再び引き合わせることに。

「一番の常識人」（新納氏）



FAZ ファズ
CV：中村 悠一

硬派でツンデレです！
——主人公の幼馴染のファズはどんな人ですか？
新納氏：野島さんいわく、一番の常識人です。それゆえに、このゆがんだ世界で苦しんでいるんです。
——シナリオはどんな感じで進んでいくのでしょうか？
新納氏：少年漫画的な展開をイメージしてもらえれば、わかりやすいかもしれませんね。
——戦いを通じて成長していく物語というイメージ？
新納氏：このゲームに登場するキャラクターは全体的に年齢も高いので、みんな自分の価値観をしっかり持っています。一人前の人間同士が、異質な世界で、戦いながらお互いのすり合う所を探していく、みたいな。少年漫画をそのまま10才上にしたような、ちょっと独特の雰囲気です。
——ほかのランカーたちの物語も描かれるのでしょうか。
新納氏：登場するすべてのランカーに、二つ名をつけていたりします。そのランカーのバックボーンとか、生きざまを想像してもらえたらなと。『ラストランカー』というのはジグの物語でもありますが、たくさんの人間の戦士の生きざまを描いた"戦士伝"のようなお話とも言えますね。

どんな人でも楽しめるバトル

——バトルはどのような形で進行していくのでしょうか？
新納氏：語弊を恐れず言えば、リアルタイムバトルに近い形になります。「戦う」とか「守る」といったコマンドを選ぶのではなく、剣を振るとか盾で防御するとか、各ボタンを入力することでキャラが動くというところを重視しています。相手が構えたら、パッとガードする。相手が大技を空振りしたら、そのスキに殴りにいって連続技を決める。そういう単純な欲求をかなえられるようなバトルを目指してます。
——いきなり高いランクの強い人とか出てくるんですか？
新納氏：もちろん出てきますし、戦いを挑むこともできるようにしていますよ。
——画面ではランカーとの戦いは1対1のようですが、複数の敵と戦う場合もあるのですか？
新納氏：ランカーとの戦いは基本的に1対1で行われます。ただ、ランカー以外にもモンスターなどがいるんですが、この場合は、複数を相手にしたりしますね。
——戦闘中のグラフィックとかは変化しますか？
新納氏：武器は変わります。あと、竜手や銃のような、サブウェポンですね。そのあたりは外見もモーションも大きく変わりますね。
——バトルの駆け引きは作り込まれてるんですか？
新納氏：その部分に関しては調整時間をすごく取ってがんばりたいと思っています。往年の格闘ゲームの戦術で、たまに飛び道具を撃って、あとはガードし続ける「待ちガイル」ってありましたよね。対人戦ならではの戦術と、それをどう崩すかという攻略の楽しみが出せたら、このゲームならではのよさが出てくるだろうなと思っています。
——ゲームの難易度はどの程度でしょうか。
新納氏：いろいろと考えてみましたが、今回のゲームは激ムズにしようと思ってます。開発スタッフ内では相当もめたんですよ。「多くの人がプレイできるような、ほどほどの難易度で、スルっと楽しめるようなゲームでもいいんじゃないか？」とか。でも結局、ユーザーさんは工夫して進んでいくことに喜びを感じる方が多いし、それができない人でもレベルを上げれば進めるのがRPGだと思うので。今回はアクション性もあるので、そのあたりがうまい人は際限なく強い敵に勝ててしまう可能性がある。それを押さえ込まずに、しかもACTができない人でも楽しめるような策も取りたいと思っています。
松川氏：多くのRPGユーザーの皆様にも楽しく遊んでいただけるというのは大前提としてあります。そのうえで、そこに歯ごたえを感じてくださるユーザーさんに対する遊びも提供しなければならないと思っています。
——やり込み要素はあるのでしょうか？
新納氏：変なところに隠れたランカーや思わぬイベントで出てくるランカーなんかがいて、そいつらを探すのはやり込みかもしれませんね。それ以外にも、まだ検討中ですが、クリア後の楽しみのようなことはいろいろ考えています。
——なるほど。最後に『ラストランカーの』見どころをひと言でお願いします。
新納氏：人間対人間のバトルだからこそある緊張感ですね。
松川氏：私は、その戦いに付随する人間たちの物語です！
——本日はどうもありがとうございました。



ジグの故郷
天仰カンタレラ

カンタレラは、固定の住居を持たない流浪の少数民族である。民族の歴史は長く、古くから受け継いできた習慣や伝統を重んじ、あえて外の世界とは関わろうとはしない。それゆえ、カンタレラの人々は、貧しく慎ましい日々を過ごしている。

主人公・ジグはカンタレラの出身だが、そんな伝統に縛られた貧しい民族に価値を見出すことができなかった……。

いつものように儀式が行われた夜、ジグはカンタレラを捨て、外の世界に出る決心をする。



伝統を捨てて、新たな世界へ……。



「戦闘はリアルタイムバトルに近いです」(新納氏)

◀バトルでは相手のクセを見抜くことがポイント。スリリングな戦闘に期待は高まる！

人間対人間のバトルだからこそある緊張感（新納氏）

Episode ～それぞれの道

伝統に縛られた故郷との決別、そして力だけが支配する、新たな世界への旅立ち……。ジグ、レン、そしてファズの運命が交錯する、物語序盤の印象的な2つのエピソードを、新着グラフィックとともに紹介！

ジグの旅立ち

「…未来が見えないんだ」



ジグ　「…おれはもっと価値のある人生を送りたい」
ファズ「…ここで暮らすことに価値はない。
　　　そういうことか？」
ジグ　「悪いな…未来が見えないんだ」
ファズ「ジグ…」
ジグ　「おれは戦侯機構に入る。そして強くなるんだ。
　　　誰にも負けないくらい強くなって、
　　　てっぺんに立ってやる」

宣誓

「ようこそ、戦侯機構バザルタへ」



官吏　「カンタレラから来た登録希望者のジグだな？」
ジグ　「はい」
官吏　「では、こちらへ」
官吏　「サルバトーレのレン、カンタレラのジグ…
　　　決意と覚悟はよろしいか？」
レン　「はい！」
ジグ　「はい」
官吏　「では、宣誓を」



15年目のときめきをあなたに……。青春の高校生活と魅力的な女の子との恋愛を思いのままに体験できるSLGシリーズ『ときめきメモリアル』。第1作発売から15周年となる今年、ファン待望の最新作がリリース決定！

キミと過ごす高校生活（青春）は

キミとなら楽しい高校生活が送れそうだね！



GAME SYSTEM 恋に部活に、青春の高校3年間を過ごそう!

きらめき高校には1つの言い伝えがある。それは、卒業式の日に伝説の樹の下で結ばれたカップルは永遠に幸せになれる、というもの。プレイヤーは、意中の女の子から告白を受けることを目指し、3年間の高校生活を過ごすことになる。といっても、どんな目標を持って学生生活を送るかはプレイヤーしだい。思うままに青春の日々を楽しもう。ゲームは1週間単位で進行し、週の頭と休日にコマンドを実行。能力アップやバイトでのお金稼ぎなどを行い、自分をみがいていく。休日には、女の子を誘ってデートに行くことが可能。うまくデートを盛り上げて、仲を深めていこう！



▲平日は運動や勉強で、女の子の好みの男性になるべく自分を成長させていこう。服を買ってオシャレを楽しむといったこともできる。

▼デートは、途中に出現する選択肢を選ぶおなじみの方式。デート中にイベントが発生することも！





▲女の子はかまってあげないと、"爆弾"が出現。爆発するとすべての女の子からの評価が下がる。

▶デートは携帯電話で誘う。メールやメルマガといった機能もある。ただ、使いすぎると電池切れに！



ここから電話をかけるぞ

 ※画面は開発中のものです。

ときめきメモリアル4



INTRODUCTION

きらめき高校には、ずっと昔から伝えられてきた、
すてきな恋の伝説があります。

校庭のはずれにある1本の古木……。
"伝説の樹"と呼ばれる、この樹の下で
卒業式の日に結ばれた恋人同士は
永遠に幸せになれる——。

この伝説が真実なのか……、今では誰にも分かりません。

でも、伝説を信じて想いを伝える……。
それは、とてもすばらしい事だと思います。

あなたに、好きな人はいますか?
あなたは、伝説を信じますか?

15th ANNIVERSARY TOKIMEKI MEMORIAL

シリーズ15周年を迎えた伝説の恋愛SLGに待望の最新作が!!

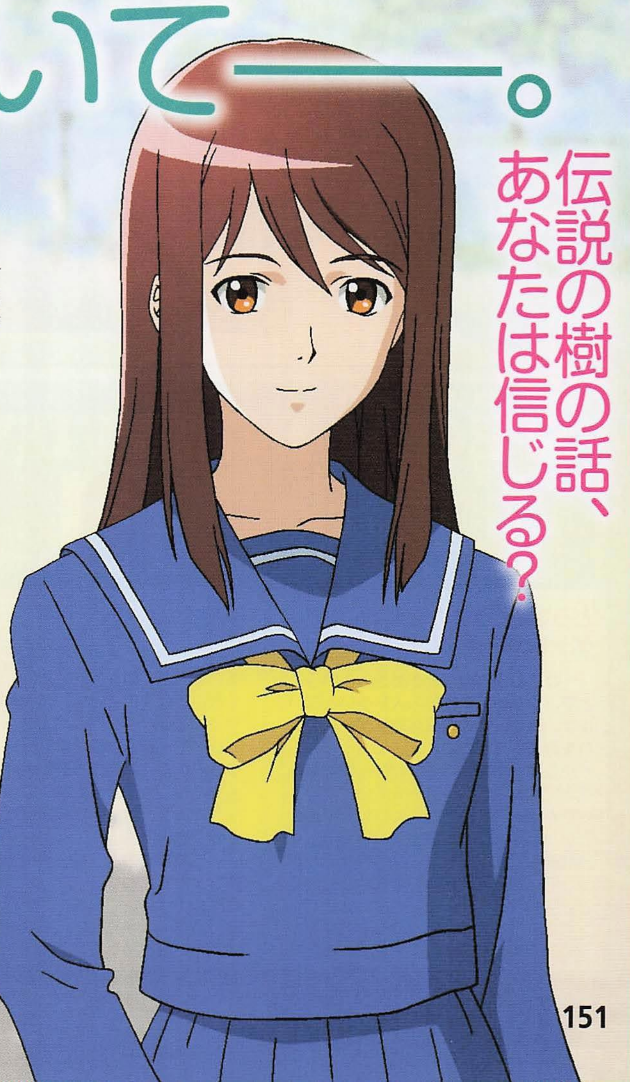
'94年にPCエンジンで第1作が発売後、PSやSSへの移植を経て、社会現象ともいえる一大ブームを巻き起こした恋愛SLGの金字塔『ときめきメモリアル』シリーズ。'01年に発売された『3』以降、長らく正統な続編は途絶えていたが、シリーズ15周年となる今年、ついに最新作『4』がお目見えする。ゲームの舞台は、第1作と同じ私立きらめき高校。時間を15年後に設定し、懐かしくも新しい"今"の高校生活を体験できる。第1報となる今回は、ゲームの内容を解説するとともに、恋のお相手となるヒロインを紹介。さらに、開発者への直撃インタビューで本作の魅力に迫っていこう。



▲個性的なヒロインたちと過ごす高校生活。どんな結末を迎えるかは、プレイヤーしだいだ。

ときめきメモリアル4			
12月3日発売予定	¥5,250(税込)		
PSP	ジャンル	SLG	恋愛
	メーカー	KONAMI	育成
	備考	—	

キラキラと輝いて——。



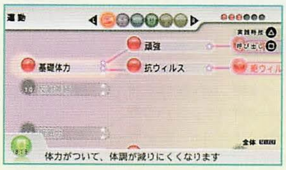
伝説の樹の話、
あなたは信じる？

現在判明している新要素をチェック!

POINT1 特技システム

無数の特技で個性を演出

普段のコマンド実行によって、「経験」というパラメータが増加。これを消費することで、さまざまな特技を修得することができる。特技は成長の手助けになるものや女の子に好印象を与えられるものなど多彩。理想の自分を作り上げよう。



◀特技はツリー状に連なっていて、1つ修得すると、より有効なものが出現していく。



▶修得した特技は、3カ月に1回、付け替えができる。計画的に修得していこう！

POINT2 声かけシステム

プレイヤーから積極的にアタック!

平日のコマンド実行中、女の子や友人が出現することがある。このとき、LorRボタンを押すことで、こちらから声をかけることが可能だ。声をかけたあとは、下校のお誘いなどができるので、気になる相手には積極的にアピールしていこう！



◀一度に複数の人物が登場することも。声をかけたいほうに対応したボタンを押そう。



▶声をかけた相手とのイベントが発生。もちろん相手から声をかけてくることもある。

POINT3 モーションポートレート 2Dのキャラが表情豊かに動く!

本作はモーションポートレートという技術を採用。2Dのグラフィックながら、興味のあるほうに顔を向けたり、ちょっと上目づかいでこちらを見てきたりと、人間味のある表現を実現している。また、PSPの周辺機器を利用した機能も用意されているらしい。



キャラクター CHARACTER

高校生活で出会う女の子たちを紹介！きらめき高校といえばブルーのセーラー服が印象的だったが、15年たって制服が一新された。しかし、優と知姫は1年先輩なので、変更前の制服を着ている。



TSUGUMI GODO
語堂つぐみ（ごどう）
CV:???
知識豊富で知的な文学少女。ひとこと多いのがタマにキズ。真希とは親友。

MAKI HOSHIKAWA
星川真希（ほしかわ まき）
CV:大亀あすか
主人公のクラスの委員長。明るく気さくな性格で、誰からも好かれるタイプ。

KAI RYUKOJI
龍光寺カイ（りゅうこうじ）
CV:???
不良っぽい言動が目を引く女の子。あまりよいウワサは聞かないが……。

YU SATSUKI
皐月優（さつき ゆう）
CV:滝田樹里
1年先輩で、成績優秀、品行方正な生徒会長。学校のヒロイン的な存在。

AKI KORIYAMA
郡山知姫（こおりやま あき）
CV:???
1年先輩で化学部に所属。知的で大人びた雰囲気から後輩の女生徒に人気。

電撃ゲームス&電撃PS連動

SPECIAL INTERVIEW

前作から8年越しの最新作となる『4』の全貌に迫るべく、本作のプロデューサーであるメタルユーキ氏に、電撃PSと合同で直撃インタビューを行った。同日発売の電撃PSVol.456とあわせてチェックすれば、より深く『4』がわかる！



本作プロデューサー **メタルユーキ氏**

どうなる『ときめき4』! ゲームシステムに鋭く迫る!!

――ひさしぶりの『ときめき』ということで、シリーズ未経験の人も多いと思います。まず、本作の具体的なゲームの流れを教えてください。

メタルユーキ氏（以下、メタル。敬称略）：基本的なシステムはこれまでの『ときめき』と同じです。週の初めに勉強や運動といった平日コマンドを実行すると、1週間その行動を行って、自分の能力が増減していきます。日曜日など休日になると、平日とは別に、1日ぶんの休日コマンドが実行できるというのもこれまでと同じですね。もちろん、今までと違う点もあって、『4』では平日のコマンド実行中に女の子が通りかかることがあり、プレイヤーから声をかけることが可能です。これまでの『ときめき』は、とにかく告白されるのを待つ、という意識が強かったと思うんです。でも、『4』ではプレイヤーから起こせるアクションを増やしていて、普段から積極的に女の子に声をかけられるようになっています。声をかけたあとは、一緒に帰ったりすることができますよ。

――これまでのように、デートは電話で誘うんですよね？

メタル：はい。これまでは休日しか電話できなかったんですが、『4』の主人公は携帯電話を持っているので、平日でも電話できますよ。

――平日に電話をすると1週間終わってしまうのでしょうか？

メタル：いえ。平日の場合は、平日のコマンドを実行する前に行えるのですが、『4』ではこれまでと違って、電話をかけても時間が経過しないんです。ですので、電話をしたあとでも勉強などのコマンドを実行できます。ただ、携帯電話なので、使うと電池を消費します。電池の充電は1カ月に1回なので、電話をかけ放題というわけにはいかないですよ。

――デートは、これまでと同じように、選択肢を選ぶ仕組みなのでしょうか？

メタル：デートはこれまでと同じです。いろいろ考えたのですが、要素を盛り込みすぎるとプレイ時間が長くなってしまうので、シンプルにまとめました。その代わり、デートのあと、女の子と一緒に帰れるという新要素を用意しています。

――画面写真を見ると、文系や理系といったおなじみのパラメータのほかに、リッチや経験というものがありますね。

メタル：リッチはお金のことですね。本作ではバイトをしてお金を稼ぐことができ、それを使って女の子へのプレゼントや自分の服を買うといったことが可能です。経験は、新要素である特技の修得に必要なポイントで、何かしらのコマンドを実行すると増えていきます。

――今話に出た新要素の特技は、どんなものなのでしょうか？

メタル：特技は、身につけることで自分の成長を促進させたり、ピンチを回避したりと、プレイを有利にする特殊能力です。これは、例えば理系の人がいたとして、マジメな人がいればおちゃらけた人もいますよね。そういった個性をゲーム中で再現したいと思って考案したシステムです。『4』では、パラメータだけではなく特技も女の子に好かれるための武器になるので、より戦略的なプレイが楽



▲平日コマンドのアニメは、高速モードで短縮可能。ただ、声をかけづらくなるかも？

TGS2009に『ときめき4』が出展

9月26日・27日に開催される「東京ゲームショウ2009」に『ときめきメモリアル4』が出展！　会場では体験版がプレイできるほか、シリーズのヒロイン声優陣によるトークショー、本作の主題歌を担当する「ときめきアイドリング!!!」（人気アイドルグループ「アイドリング!!!」から生まれた特別ユニット）によるライブステージが予定されている。詳しくは公式サイト（ http://www.konami.jp ）をチェック！



CHECK 女の子の情報は幼なじみから聞け!

ここで紹介した9人のヒロイン以外に、主人公の恋愛をサポートしてくれる幼なじみの女の子も登場。電話番号など、女の子の情報は彼女に教えてもらおう。

しめますよ。特技は、1つ修得すると次の特技が修得できる、というように、ツリー状になっていて、途中でルートが分岐することもあります。ですので、どの特技を優先して修得するか、という部分でも、攻略の自由度が高くなっていますね。

――攻略の自由度というと、今回はアイテムの要素もあるとか。

メタル:そうです。身につける服やアクセサリであったり、消費するアイテムであったり……。たくさんの種類が用意されています。どれも攻略の役に立つものなので、特技とあわせてアイテムも活用してほしいですね。ちなみにアイテムは、休日にアイテムショップで買うなどして手に入れることになります。

――『ときめき』といえば、“爆弾システム”が欠かせませんが、これは『4』でも変わらないのでしょうか?

メタル:そうですね。爆弾システムは健在です。女の子をかまってあげないとプレイヤーの評価に爆弾がついて、それを放置してしまうと爆発してすべての女の子からの評価が下がってしまいます。このシステムが苦手という人もいるとは思うんですが(笑)、女の子はかまってあげないと機嫌を損ねてしまうっていうのが現実でもあると思うんですね。それを表現しているシステムなので、本作でも採用しました。モテる男はつらいということで(笑)。

――『ときめき』は高校生活SLGという側面もありますが、部活動や学校行事にはどんなものが用意されていますか?

メタル:部活動としては、野球部、サッカー部、水泳部、剣道部、放送部、化学部、漫研部があります。それ以外に生徒会にも入れます。第1作から15年後のきらめき高校が舞台ということで、経験者には「あの部活残ってるんだ」みたいな感じで、懐かしい気持ちになってもらえるといいですね。学校行事としては、定番の体育祭や文化祭、部活動の夏合宿のほかに、マラソン大会や水泳大会などを用意しています。ファンにはおなじみのイベントがたくさんありますので、楽しみにしていてください。

――『1』や『2』では不良にからまれたときなどに発生するRPG風の戦闘がありましたが?

メタル:戦闘は『3』で一度なくなった演出なのですが、ファンの要望が多かったので、今回復活させました。今回の戦闘はこれまでとシステムが変わっていて、特徴的なパワーアップシステムが盛り込んでいます。こちらも楽しみにしてほしいですね。

――最後に『4』でシリーズに興味をもった人に向けて、ひとことお願いします。

メタル:自分の夢を叶えたり、人から好かれたりするというのは、非常に素晴らしいことだと思うんですね。それを本作でぜひ体感してください。



▲ゲージをタメるほど、より有効な能力を発揮できる。どこまでタメるかが勝利のカギ!?



「自分からアクションを起こせるゲームを目指しています」

mobile版『ときめき4』登場

携帯電話で楽しめる『ときめきメモリアル4 mobile』もリリース決定! PSP版と同時リリースを予定していて、同じきらめき高校を舞台に、PSP版とは異なるヒロインが登場し、ひと味違ったシステムで恋愛が楽しめる。PSP版との連動要素もあるので、両方プレイすれば『ときめき4』がより深く楽しめること間違いなし! 詳しくはP.307で確認してほしい。



21世紀初頭、人類は真・女神転生

STRANGE JOURNEY

さまざまなシリーズに派生する『真・女神転生』。その源流であるシリーズに久方ぶりの新作が登場！ 変わらぬ魅力を持つ最新作のポイントをお届け！



厳しい訓練を受けたエリート兵士

『真・女神転生』の名を冠するシリーズ最新作!!

発売直前！ 本作の魅力を総まとめ!!



▲戦闘システムや悪魔合体など、シリーズならではの魅力は健在だ。それらの要素に『ＳＪ』ならではのスパイスを練り込んだ楽しみを構築！ 今までのシリーズにない戦術性を実現している。そのポイントを3ページに渡って解説する。



◀これまでのシリーズと一線を画する南極が舞台というのもポイント。極寒の地でプレイヤーを待ち受ける運命とは!?

正統シリーズの最新作として、多くの『真・女神転生』ファンの期待を集める『真・女神転生 STRANGE JOURNEY（以下、ＳＪ）』。そんな本作の世界観やシステム、それぞれの魅力を濃縮してお届けしていこう。

真・女神転生 STRANGE JOURNEY(ストレンジ・ジャーニー)		
2009年10月8日発売	¥6,279(税込)	
DS	ジャンル	ＲＰＧ
	メーカー	アトラス
	備考	プレイ人数：１人用

冒険 戦略 育成

STORY ストーリー 南極に現れた亜空間の正体とは!?

21世紀初頭、地球の人類が70億ほどの人間を抱えたころ、南極の地に突如謎の空間が姿を現す。あらゆる物質を分子崩壊させながら巨大化するこの空間を、国連は「シュバルツバース」と命名。対策機関を設立し、問題解決を図ろうとするが、対策はおろか調査すらままならない状況だった。時間の猶予がなくなるなか、国連はついに有人探索艦を送るという最後の手段に出る。各国から優秀な兵士、最高の科学者が集められた調査隊は、人類の未来を救うべく未知なる空間へと旅立つ。そのなかで彼らが見る真実とは？ そして彼らの旅の終わりに待つものとは――？



レッドスプライト号

シュバルツバース探索の拠点となる次世代揚陸艦。陸上での走行はもちろんのこと、飛行能力も備えている。この艦のほかに計４艦存在する。

POINT 金子氏描き下ろしの悪魔も多数登場！

悪魔絵師・金子一馬氏が描く悪魔の数々も本作の大きな魅力。『ＳＪ』には、氏が描く悪魔が過去最高となる300体も収録されている。もちろんそのなかには、本作のために新たに描き下ろされた悪魔も。新悪魔がどのような役割を持つのか気になるところだ。



▶新悪魔の１つバガブーは、悪魔に虐待を受けている悪魔。彼も仲魔にできるのか？



新たな悪魔にも注意!!

バガブー

主人公

厳しい戦闘訓練と幹部教育を受けた、日本出身のエリート兵士。国連からの指名により、南極に現れた謎の空間「シュバルツバース」の調査隊に編入される。編入先は調査隊の１号艦「レッドスプライト号」。調査隊のなかでは、艦外活動や調査の保全を行う機動班に配属され、第一に危険な場所に身を置く任務につくことになる。



シュバルツバース調査隊のリーダー

ゴア隊長

その卓越した指揮能力とカリスマで、シュバルツバース調査隊隊長を務める男性。高いリーダーシップで、未知の空間におもむく隊員と人類の命運を握る。

"滅びの地"へと旅立つ

デモニカスーツ シュバルツバース探索に欠かせない次世代兵器

調査隊の隊員が身に付ける次世代兵器デモニカスーツ。その設定に合わせたゲームシステムを解説していこう。

モニター 上画面ではプレイヤーの視点を描く





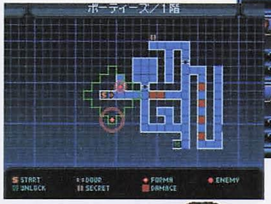
DSの上画面にあたる部分は、プレイヤーの視点として映る映像が表示される。ダンジョンや戦闘画面など、ゲームのメインとなる部分だ。もちろんダンジョンは、シリーズファンには懐かしい主観視点の3Dダンジョン！また、悪魔の弱点を見抜くアナライズもモニターが持つ機能だ。

▲▶『SJ』では、初めて遭遇する悪魔は姿すら見ることができない。アラナイズを進めて、姿や弱点を見抜いていこう。

悪魔をアナライズ

アームターミナル さまざまなデータが表示される下画面

DSの下画面は、腕に装着されたアームターミナルの情報が表示される。ダンジョン探索中は、オートマッピングの画面が、悪魔との戦闘では敵味方の情報を閲覧することが可能だ。2画面になったことで、検索性の高さと遊びやすさを見事に実現している。



▶ダンジョン探索中は、メニュー画面を開くことなく下画面でマップを見ることができる。



▲アナライズが進んでいれば、戦闘中でも敵の弱点をひと目で確認可能だ。

アプリケーションでデモニカスーツを強化！

シュバルツバースの内部で発見できる物質フォルマ。これを使えば、デモニカスーツに新たな機能を追加できるアプリケーションを作成できる。ダンジョンや敵に合わせた付け替えで、探索を有利に進めよう。



◀メインとなるアプリケーションのほか、自由に付け替え可能なサブアプリケーションも。役立つ機能を探し出せ！



▲アプリケーションは、後述する艦内のラボにフォルマと素材を持ち込むことで作成できる。



デモニカスーツ

あらゆる極地で活動可能なタフネスさを有し、スーツ自身が成長するという特徴を持つ調査隊最強の兵器。どんな環境にも適応できる、人類の叡智を結集したハイテクスーツだ。



シュバルツバースに詳しい女性科学者

ゼレーニン

ロシア出身の美人科学者。空間や次元の研究を行っており、シュバルツバースの深い知識が評価され、調査に招聘される。科学者ながら、中尉待遇を得る。



従軍経験を持つ皮肉屋

ヒメネス

従軍経験を持つアメリカ出身の隊員。一兵卒からの叩き上げで、やや身勝手な一面も。入隊した理由は、成功時の報酬に引かれたからとのこと。

悪魔召喚プログラム 悪魔を使役して、未知の空間を探索せよ！

悪魔と交渉して仲魔に引き入れる！

『真・女神転生』最大の特徴といえる悪魔会話。敵である悪魔と会話することで、アイテムがもらえたり仲間に引き入れたりできるシステムだ。すでに仲間になっている悪魔と会話すれば、回復などの恩恵も受けられる。



▶悪魔との交渉が道を開く！



◀悪魔の性格によって会話の選択肢を変える必要もある。相手の好みを読んだ交渉がポイントだ！

悪魔合体で戦力を強化せよ！

仲間にした悪魔を合体させ、より強力な悪魔を作り出す。それが、シリーズ特有のシステム悪魔合体だ。複雑な法則やスキルの継承など、考えに考え抜いた合体こそが、自身のパーティーの強化につながる。

▶自分だけのオリジナルパーティーを生み出す楽しみも！





目指せ最強の悪魔軍団！



▲合体前の悪魔の能力を引き継げるスキル継承。これを駆使して、最強の悪魔を作り出せ！

「デビルソース」がさらなる可能性を引き出す！



「デビルソース」とは、これは悪魔のアナライズが完了した悪魔のレベルが上がったときにもらえる情報で、その悪魔の得意なスキルが封じ込められている。悪魔合体時に使うことで、合体後の悪魔にそのスキルを覚えさせることができる。



デビルCO-OP 仲魔との連携が生み出す新たな戦術

戦闘システムに組み込まれた新たな要素「デビルCO-OP」。悪魔たちとの連携できるこの新システムを紹介！

主人公たちの前に立ちはだかる悪魔たちは危険な存在だ。しかし、そんな彼らにも弱点というものが設定されている。「デビルCO-OP」は、その弱点を突く攻撃を行うことで仲魔が追加攻撃を行ってくれるという新たな戦闘システムだ。追加攻撃では行動を消費しないので、弱点を突くだけで純粋に攻撃回数が増加することになる。最大で4回の連続攻撃が発動するので爽快感もバツグン！



▲敵パーティにマハジオを使用。両脇にいるノズチがジオ系の弱点を持っていた！



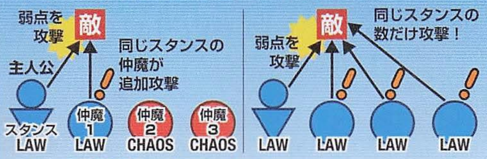
▶ここでデビルCO-OPが発動！　弱点を持つ敵が複数なら追加攻撃も複数

仲魔による追加攻撃！

<デビルCO-OPの例>

・同じスタンス同士で連携が発動

追加攻撃が発動するのは、弱点を突いた味方と同じスタンス（ロウ、ニュートラル、カオスの性格）を持つ者だけ。ということは、パーティ全員が同じスタンスなら、4回連続攻撃になる。



・主人公以外も攻撃の起点となる

デビルCO-OPの起点となるのは、主人公の攻撃だけではない。仲魔が弱点を突く攻撃をした場合でも、主人公やほかの仲魔の追加攻撃は発動する。もちろん右の図のように、異なるスタンスのペアを作れば、それぞれでデビルCO-OPを発動させることも可能だ。



神により滅びの地に遣われた大使
マンセマット

調査隊の前に現れる謎の人物。悪魔の結界を破るなど、霊的技芸に優れる。本人は神により遣わされたと言うが……？

その他 アイテム合成やサブイベントなど充実のやり込み要素を収録！

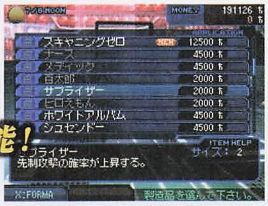
久々の新作ということで、新たなシステムが多数盛り込まれている『ＳＪ』。これまで紹介してきたシステムのほかにも、さまざまなやり込み要素が収録されている。ここでは、そんなやり込み要素の数々を紹介！　なかには、携帯機ならではといえる悪魔トレード要素も！

ラボ “フォルマ”を集めてアイテムを作成！

レッドスプライト号にある施設「ラボ」では前述したアプリケーションのほか、武器や防具、消費アイテムといったあらゆる道具を作成可能。その材料となるのは、ダンジョン内で入手できるフォルマや悪魔が落とす素材だ。しかも作成できるアイテムの数は250種類以上！　すべてのアイテム開発をオープンにするコレクション要素としても楽しめる。



▲フォルマは、ダンジョン内でランダムに出現する。なかには、レアなフォルマも!?



◀アイテム開発には、それぞれキーとなる素材が存在。新たな素材を入手したら、すぐにラボへと持ち込もう。

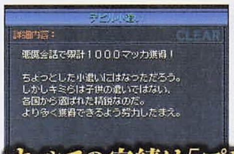
250種類以上作成可能！

EXミッション ダンジョン内で受ける悪魔から依頼

本作ではシナリオの目的がミッションという形で表現されている。そんな本編とは別に、やり込み要素として用意されているのが「ＥＸミッション」だ。これは、悪魔や他の調査隊員などから受けるお願いで、達成すればさまざまな報酬を受けることができる。

悪魔のミッションに挑め！





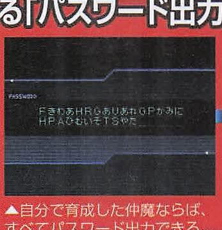
◀ミッションの達成率はもちろん、戦闘回数など細かな実績も記録される。

▲達成が難しいＥＸミッションほど、得られる報酬は豪華なものになる!?

すべての実績は「プレイレコード」で確認！

悪魔をトレードできる「パスワード出力」

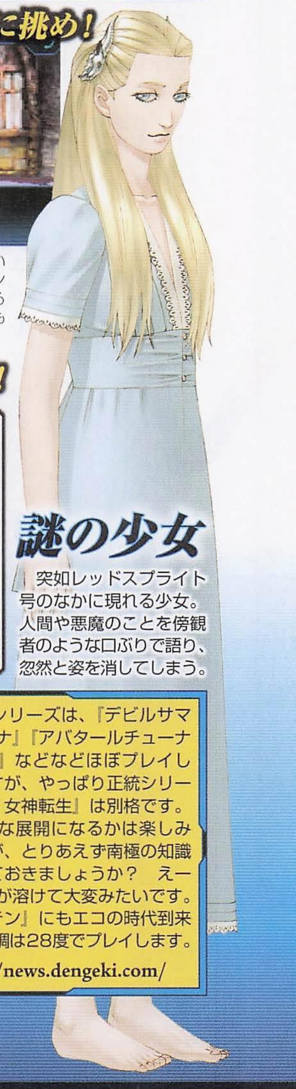
育成した仲魔をパスワードとして出力できる新システム。このパスワードをほかのプレイヤーが入力することで、仲魔の譲渡や交換が楽しめるようになっている。交換した悪魔をそのまま使うのはもちろん、さらに育成して里親であるプレイヤーに返すなど遊び方はさまざまだ。



▲自分で育成した仲魔ならば、すべてパスワード出力できる。



▲友人同士の交換はもちろん、ネット上の交換サイトのような場に公開することも！



謎の少女

突如レッドスプライト号のなかに現れる少女。人間や悪魔のことを傍観者のような口ぶりで語り、忽然と姿を消してしまう。



魔王 アスラ

飛び込みメガテンコラム
担当ライター・デルチが語る真・女神転生シリーズの思い出

初めて遊んだ『真・女神転生』シリーズはもちろん『Ｉ』。吉祥寺や新宿といった地名が出てきて、「ああ、ここがあの場所か」などとは、埼玉に住んでいたのでさほど思いもしなかったわけですが、ファンタジーが王道な当時、実在の地名が出てきたことにえらく興奮した記憶があります。そして『メガテン』といえば、敵として味方として登場する悪魔のカッコよさが一番強い印象。当時の無知な自分でも、ちょっとは聞いたことのある神様や悪魔が出てくるなど、このゲームのおかげで神話や伝説にのめり込んでしまったのは言うまでもありません。大学では宗教学なんて授業をとるとか、どんだけハマってんだよ！　って今になって思うわけです。あ、ちなみに、宗教学はもっとマクロな話で、神様とか悪魔とかぜんぜん出てこなかったです。やーね。そんなこんなでシリーズは、『デビルサマナー』『ペルソナ』『アバタールチューナー』『ライドウ』などなどほぼプレイしてきたわけですが、やっぱり正統シリーズである『真・女神転生』は別格です。『ＳＪ』がどんな展開になるかは楽しみなところですが、とりあえず南極の知識でも頭に入れておきましょうか？　えーと、温暖化で氷が溶けて大変みたいです。そうか『メガテン』にもエコの時代到来か！　ボク、空調は28度でプレイします。

▶電撃オンラインで座談会やってます　アドレス http://news.dengeki.com/



NINTENDO DS
人類よ。
これ以上、
何を望むのだ。
真・女神転生
STRANGE JOURNEY
RPG史上、かつてない壮大な旅へ。
2009年10月8日発売
メーカー希望小売価格：¥6,279（税込）
メガテンシリーズ完全新作、登場。
選ばれるべきは、神か悪魔か、それとも人間か・・・。
南極に現れた“滅びの地”を舞台に、壮大なスケールで繰り広げられるメガテンシリーズ完全新作が遂に登場。
敵であり味方にもなる“悪魔”は、シリーズ最大の300体以上が登場し、会話や合体を存分に楽しむことが出来る。
更に、パスワードを使った悪魔データの交換も可能になり、プレイの可能性が大きく広がった。
“探す、集める、強化する。”本格RPGの醍醐味を味わいたければ、迷わず手にして欲しい。
ATLUS
© ATLUS CO.,LTD. 1992,2009
ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
http://megamisj.atlusnet.jp/
※画像は開発中のものです。
※DSの画面はハメコミ合成です。
CERO C 15才以上対象

絶体絶命のピンチが漢（ヒーロー）を強くする！

アンチャーテッド®
黄金刀と消えた船団

己の肉体と研ぎ澄まされた感覚、そして数々の武器を使いこなすトレジャーハンター、ネイト・ドレイク。南海の孤島から雪と氷に包まれたヒマラヤへ舞台を移し、彼の新たな冒険の幕が再び上がる！

超絶クオリティの冒険活劇がついに登場!!

徹底的にこだわったグラフィックと、アクション映画さながらの手に汗握る演出とストーリーが特徴のA・AVG『アンチャーテッド』の最新作。冒険の3大要素と体験レポートから、本作に詰め込められた魅力に迫る！



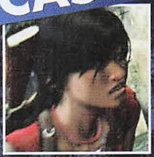
▶ピンチに次ぐピンチがゲームを盛り上げる！

HERO ネイト・ドレイク
Nathan Drake

偉大な冒険家の血を引くトレジャーハンター。考古学や史学などの豊富な知識と優れた観察眼から、数々の財宝を見つけ出してきた。お金や女性に弱いのが珠にキズ。

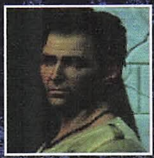
アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団			
10月15日発売	¥5,980(税込)		
PS3	ジャンル	A·AVG	ACT
	メーカー	発売元:SCE／開発元:Naughty Dog	冒険
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	謎解

CAST



クロエ・フレイザー
Chloe Frazier

ネイトの仲間である女性のトレジャーハンターで、銃撃戦などでも物怖じしない強靭な精神力を持つ。美貌を武器に、相手の心を揺さぶることもしばしば。



ハリー・フリン
Harry Flynn

報酬しだいでどんな仕事でもこなすトレジャーハンター。無鉄砲な性格だが、彼に憧れを持つ冒険家も多い。ネイトのパートナーとして行動をともにする。



ゾーラン・ラザレビッチ
Zoran Lazarevic

秘密テロ組織のリーダー。性格は非常に冷酷だが、人を惹きつける不思議な魅力を持っている。シャングリラに眠る秘宝を探しに、ヒマラヤの地に降り立つ。

※画面はすべて開発中のものです。



銃撃戦からステルスアクションまで ネイトの多彩な攻撃が光る!!

ハンドガンやサブマシンガンを使った銃撃戦や、相手との距離や体の向きに応じて器用に切り替わる接近戦、壁や物陰に身を潜めるステルスアクションなど、本作ならではの練り込まれたアクションがたっぷり。また、驚くほど臨機応変な立ち回りをしてくる優れた敵AIが、より緊迫感溢れるシーンを生み出している。

仲間とともに危機を乗り切れ！





▲基本は1人で冒険に挑んでいくが、ときには協力者と手を組んで敵と戦うことも。前作以上にハードなアクションも見どころだ！

ACTION アクション

TREASURE 財宝

シャングリラに眠る神秘の秘宝とは――!?

かつて、忽然と姿を消した冒険家マルコ・ポーロの船団。そこに隠された謎を追っていたネイトは、ヒマラヤ奥地にある伝説の都シャングリラに眠るという秘宝への道にたどり着く。だが、その宝を狙う者がほかにも――!?

傭兵や盗賊など、さまざまな人物が狙う、その秘宝とは？







凍てついた遺跡の先に眠る幻の財宝

▲たどり着いた遺跡の果てで、ネイトは数々の像を目にする。正面奥には、ひときわ大きな像がそびえ立っており、その胸もとには青く輝く宝石のようなものが見える。これが追い求めた秘宝なのか……!?









隠された仕掛けを解き道を探しだせ！

秘宝の眠る遺跡となれば、当然のごとく数多の仕掛けと罠が行く手を阻む。奥へ進む道を隠すものもあれば、侵入者を一瞬で排除してしまう危険なものまで実に多彩。この仕掛けを解くのに必要なのは、道中で見つけたわずかなヒントと、それを生かす洞察力。そして、冒険家の直感だ。

数々のトラップが行く手を阻む！

◀狭い足場を移動し、巨大な歯車にしがみついて新たな地点へ移動する。だが歯車の下には一切足場がなく、少しでも手を滑らせると命を落としてしまうことに!?

MYSTERY 謎解き

PLAY REPORT

ひと足先にマルコ・ポーロの財宝を探してきました！

急転直下（?）なスタート！

ゲーム開始直後から息もつかせぬピンチの連続！　乗っていた列車が爆発し、断崖に投げ出されそうになるネイト。手すりにしがみつき、手近にある足がかりを見つけて上へと登っていく。だが、そんな矢先に、上から岩が降ってくるわ、手すりがはずれて崩れて宙づりになるわで、これで死なないほうがアホなんじゃないのかと言いたくなる怒涛の展開。この、映画さながらの演出が『アンチャーテッド』だよなぁと、最初から興奮しっぱなし。そして、ピンチを切り抜けたあとに広がる雪景色が美しいのなんの。前作では水の表現にこだわりを感じさせてくれましたが、今回は雪と風の表現にこだわったとのこと。北国出身の筆者も思わず息をのむほどのグラフィックは、とにかくハンパない！



▲つかまれるものはパイプや座席などいろいろ。直感を頼りに道を探そう。

アクションがさらにパワーアップ！

戦闘は前作よりも激しくなった印象で、ステルスアクションもかなり重要になってくるみたいです。また飛び蹴りなどの前作にはない格闘アクションもかなり追加されている模様。おかげで、ついつい接近戦ばかりを試していたら、いきなり腕を敵につかまれて反撃を受けるなんてこともありました。グラフィックや演出もさることながら、さらにやり応えの増したアクション性にも大注目です！　TGSではプレイアブル出展もあるので、行く人はぜひとも体験してみてください！

（ライター：さく）



▲敵を引きずり下ろして、地面に叩きつけるといった攻撃方法も増えた！



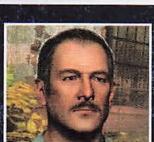
カール・シェーファー
Karl Schafer

元探検家で、70年前にはあるテロリスト集団に雇われていたという経験を持つ。シャングリラの秘宝についての情報を握っている数少ない人物のうちの1人。



エレナ・フィッシャー
Elena Fisher

不屈の精神と行動力を持つ、アドベンチャー考古学番組「アンチャーテッド」の美人司会者。今回は、番組でとある人物を調査していたところ、ネイトと再会する。



ビクター・サリバン
Victor Sullivan

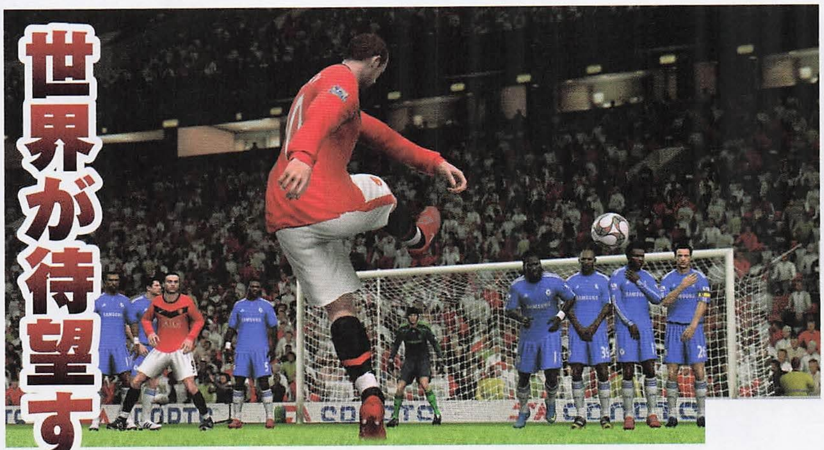
ネイトの師匠であり、かつてのパートナーでもあった熟練のトレジャーハンター。生来の口のうまさで数知れず人を騙してきたが、愛嬌があり、憎めない人物ではある。


本能が
冷や汗を
かく。



アンチャーテッド®
黄金刀と消えた船団
10.15 COMING SOON
CERO
審査予定
レーティング
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
希望小売価格：5,980円(税込)
お問い合わせ 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 受付時間 10:00~18:00
URL http://www.jp.playstation.com/support/ TEL 0570-000-929 (PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444)
"PlayStation" オフィシャルサイト www.jp.playstation.com
"PlayStation"および"△○×□"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"PS3"は同社の商標です。"Blu-ray Disc"はソニー株式会社の登録商標です。
©Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved. Created and Developed by Naughty Dog, Inc.
こころは、もっと動く。

世界が待望する『10』がついに開幕!!







世界唯一のFIFA公認サッカーゲーム最新作。求め続けたリアルサッカーがここに！



FIFA 10
WORLD CLASS SOCCER

最新作の新要素を徹底紹介!!

世界で高い人気を誇る『FIFA』シリーズ最新作。3億5,000万回以上プレイされた前作のオンライン対戦データを参考に、AIやドリブルを一新！その結果、本作では快適でよりリアルなサッカーを実現。アクションやモードなど、大きく進化をとげた本作の魅力を紹介していこう！

FIFA10 ワールドクラスサッカー

機種	発売日	価格	項目	内容	
PS3	2009年10月22日発売	¥7,665(税込)	ジャンル	SPG(サッカー)	育成
			メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
			備考	プレイ人数:1～20人／オンライン対応	協力
PS2	2009年10月22日発売	¥6,090(税込)	ジャンル	SPG(サッカー)	育成
			メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
			備考	プレイ人数:1～8人	協力
Xbox 360	2009年10月22日発売	¥7,665(税込)	ジャンル	SPG(サッカー)	育成
			メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
			備考	プレイ人数:1～20人／オンライン対応	協力

TACTICS 戦術 セットプレイのパターンを作成可能

ゴールの大半はセットプレイから生まれる。本作では、このセットプレイ時に味方選手の動き方を1人ずつに設定できる。

セットプレイの場合

フリーキックやコーナーキック時の選手の動きを自由に指定できるカスタムセットプレイ。事前にセットパターンを登録し、フリーキック時に発動させると、セットした動きを各選手が自動的に行う。その一連の流れをお届けしていこう！



3パターンまでストック可能

セットパターンは数パターンをストックすることができるため、フリーキックの位置や相手の守備陣形、試合状況に合わせて使い分けていくことができる。



動かしたい選手にカーソルを合わせ……

◀まずは動かしたい選手を指定(指定した選手は赤いカーソルで表示)。位置によって、どの選手を動かすか決めよう。

好きな位置へ動かす

▲指定した選手がキックと同時にどのスペースに動き出すかを決定。GKの前に立たせてブラインドとしての役割も可能だ。



キックと同時に選手がフリーランニング開始！

◀キックと同時に実行開始。フォーメーションプレイで相手を惑わせよう。

WRITER'S EYE

セットプレイを制するものが試合を制す!?

現実のサッカーにおいても、セットプレイからの得点で試合が決まることが多く、しかも重要なゲームになればなるほど、その頻度は高くなってきています。よって、このセットプレイのカスタマイズは本当に楽しみです。戦力的に劣っているチームが、強いチームに勝つチャンスがグンと増えそうですね。個人的には、前線には人数をかけず、セットプレイで点を奪い、残り時間を守り切るイタリア代表のような手堅いプレイをしてみたいです。

ACTION 操作 ドリブルの攻防が進化

本作には大きくドリブルに関係した3つの新要素が加わり、プレイヤーの操作性もアップ。それぞれの特徴を見ていこう。

360°ドリブルシステム

方向転換がスムーズに!

前作までは8方向のみと制約があったドリブルは、360°自由な方向へ動かせるように進化した。いつでも好きな方向へドリブルできることで、さらにち密なドリブルも可能に。



▶DFとDFの間のスペースを狙うような繊細なドリブル突破も可能だ。

ドリブルからシュートまでの流れをチェック!

相手ペナルティエリア内において、ドリブルからシュートに至るまでを、流れるようなモーションで繰り出せる。





▲◀サイドステップを踏んで相手を置き去りに。その後のシュートモーションも実にリアル。

WRITER'S EYE

全国のドリブラーに朗報! コネまくりましょう!

360° ドリブルですが、ボールタッチが繊細になったので、ドリブルでコネる楽しさがより一層アップしてますね。取られそうで取られない、ギリギリのボールキープが可能なので、1対1の駆け引きも熱が入りますよ。また、このドリブルはシュート時にも影響しています。体の向きをわずかに傾けながらシュートを撃つことで、GKのタイミングをずらせてゴールといったシーンもありましたよ!

新モーション プレイの幅が拡大

1対1の局面にも力を入れた本作では、さまざまなトリックを仕掛けられるスキルムーブに、新たなフェイントモーションが追加。その新モーションをマスターして試合の勝利だけでなく1対1の駆け引きにも勝とう!

スライドドリブル 水平にドリブル

体の向きを一定方向に保ったまま水平に移動できるスライドドリブル。ドリブルキープにはもちろん、抜くフェイントにも使える。



◀相手方向に常に体を向けるため取られにくい。

引きドリブル 足裏を使って相手をかわす

足の裏でボールを引き、足を引いた方向に体を回転させる。ボールをコントロールをするための基本動作だ。



◀相手が足を出したタイミングで引けば、かわすテクとしても使える。

WRITER'S EYE

スライドドリブルは使用頻度高し!

追加された数多くのモーションのなかでも、スライドドリブルは簡単に繰り出すことが可能で、かつ実用性も高い。ちなみに、スライドドリブルの途中でダッシュドリブルを行うと、相手を置き去りにするテクニックとしても使えます。緩急をつけたドリブルのバリエーションの1つとしてどうぞ。



◀足のかかとを使ったダイレクトヒールパス。オシャレな技です。

ラボーナパス タイミングを狂わすトリッキーパス

通常の蹴り方とは異なり、片方の足を軸足の後ろを通して蹴るテクニック。センタリング時に使用することが多い。



◀左サイドから左足でセンタリングを上げると見せかけて、右足で蹴る。

競り合いの自由化 フィジカルコンタクトがリアルに!

選手同士による激しい競り合いのバリエーションが大幅に増加した本作では、腕で相手の体を抑えたり、肩をぶつけてボールを奪いあったりと、リアルサッカーさながらのシーンも多い。これにより相手より個人の能力で劣っていても、体の入れ方やドリブルの向きなどで、能力に左右されない球際のバトルが楽しむことができる。

ドリブル時

相手からボールを遠ざけるキープを

どれだけ足が速くフィジカルが強い相手でも、一度でもいいポジションを取れれば、そう簡単にボールをとられることはない。また、なるべく相手の足からボールを遠い位置を保ってドリブルできるかも重要になる!



◀体の向きを意識すれば、相手も簡単に体を割り込ませられない。

ディフェンス時

フィジカルの使いどころがポイント

相手の間合いに一度入れれば、相手の体をうまく押さえてボールの奪取が可能。球際の迫力はまさにバトルだ。



▲がむしゃらにボールを奪いに行かず、相手のボールが足から離れる瞬間を狙う。間合いを一気に詰めてボールを奪取!

WRITER'S EYE

リアルな球際に大興奮!

ゲームだとどうしてもうまく表現するのが難しい競り合いのシーンですが、手を使ったり肩をぶつけあったりするモーションがとても自然で、現実のサッカーに近い感覚で遊べます。あと、能力ですべてが決まる感じがしないのも好印象ですね。

▶いかにして相手の前に体を入れられるかどうか。1対1にこだわるプレイヤーにとってはたまらないですね。



MODE モード 『FIFA10』に収録されるモードを紹介!

プレイヤーの好みに応じてさまざまなモードで遊べるのも『FIFA10』の魅力。ここではそのモードの一部をお届けする!

Be A Proモード 1人の選手になって戦い抜く

チームの1選手として4シーズンを戦い抜くモード。活躍して評価を上げることで、移籍オファーも届きやすくなる。キミだけの伝説を作ろう!

モードの基本的な流れ

1. **使用するクラブを選択** セリエAやリーグ1など、各国リーグから1チームを選択。
2. **操作する選手を決定** 所属選手やオリジナル選手の中から操作する選手を決める。
3. **シーズンの目標をチェック** 「特定の点数を決める」など、試合の目標を確認する。
4. **試合で活躍して評価アップ** 試合中のプレイ内容に応じて経験値が決まっていく。



◀このモードでは、操る選手を中心にした視点となり、臨場感がより一層高まる。

ポジションによってスタイルをチェンジ!



FWならゴールを決める、MFならチャンスを作るなど、操作する選手のポジションによって評価される方法は異なる。与えられたそれぞれの役割を果たして、チームを勝利に導こう!

◀チームの一員となって、自分の役割を考えよう。

マネージャーモード 監督となってチームを運営

選択したチームの監督となってメンバーを統率し、リーグの制覇を目指すモード。試合に出場させる選手を決めたり、移籍市場で注目の新戦力を獲得したり、現実に近い監督生活が楽しめる。





▲本物の移籍市場をより反映させられるように、多くのデータに基づいた移籍を行える仕組みへ進化。本作の制作中に力の移籍額をズバリ的中させたとか。

◀選手の成長は、プレイ環境や選手に対するチームの要求など、さまざま要因に基づいて変化する。試合で活躍しやすい選手に育てよう。

アクションが苦手なプレイヤーでも楽しめる



試合はシミュレーションですませて戦略部分だけを楽しむこともできるため、操作が苦手な人でもOK。

◀選手の育成方法はプレイヤーしだい。

プラクティス 1対1やセットプレイをスキルアップ

モード選択中や試合前のロード時間などにプレイできるプラクティスでは、相手GKとの1対1に加え、コーナーキックやスローインなど、セットプレイの練習を行えるようになった。練習を怠らず行って、さらなるスキル向上を目指そう。



◀相手のゴールを奪うためにはもちろん、さらなる高みを目指したドリブラーのためにも重宝される1対1の練習。特定の選手を操作してのドリブルやスキルムーブ、シュート練習が可能だ。試合前の予習にだけでなく、試合でうまくいかないシーンがあった場合の復習の場としても活用しよう。



▶得点源の1つとなるコーナーキックでは、キッカーが蹴るボールの質がキモとなるので何度も練習しよう。また、配置する選手の人数やポジションによって動きのパターンが変化するため、繰り返しプレイして各選手の動きをチェックしておきたい。



◀好きなポイントから蹴ることができるフリーキック練習。本作では、ゴールを守る壁の枚数の調整に加え、味方や相手選手をフィールド内に自由に配置させられるようになった。より実戦的になったこの練習で、実際の試合に向けた得点感覚を磨いておこう。



▶ロングスローを投げる選手も多くなってきたサッカー界において、スローインも立派なセットプレイ。相手陣内深くでセンタリングのようなボールを投げることも可能だ。

オンラインモード 世界中のプレイヤーと対戦



ネット回線を介して世界中のプレイヤーと対戦・協力できる、前作にも搭載されていた人気のオンライン対戦。本作でも1対1のオンライン対戦はもちろん、複数のプレイヤーが参加する最大20人（10vs10）のオンライン対戦も収録している。

◀10VS10の対人戦は、1人プレイとはひと味違う!

WRITER'S EYE 現実とリンクしたデータでプレイ可能!

毎週、世界各国のリーグで行われている現実のサッカー。そのとき出場している選手のコンディションをダウンロードして、ゲームに反映できるサービスが、前作同様に収録されています。リアルサッカー好きにはたまりません。



▲現実の試合で得点した選手は決定力が上昇するなど、現実とリンクした能力に!



実況 西岡明彦(左)

◀スカパーのサッカー実況として、主にプレミアリーグ、セリエAを担当。

解説 岡田武史(右)

◀おなじみの岡田氏。自分の理論をしっかりと持ち、説得力のある言葉で解説する。


さあいくぜFIFA10
昨シーズン、ボクらが刻んだゴール数、
40,000,000
今シーズンのプレイは、キミにかかっている。
サッカーに限界はない。
FIFA10 ワールドクラスサッカー 2009.10.22 KICK OFF
エレクトロニック・アーツ株式会社
HTTP://EASPORTS.JP/FIFA/FIFA10/ デモ版配信中▶▶▶PLAYSTATION Store(PS3版)、Xboxマーケットプレイス(Xbox 360版)
©2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product."© The FIFA name and OLP Logo are copyright and/or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc." The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. "PlayStation", "PS3", and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is trademarks of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. 〒160-0023 東京都新宿区西新宿4-33-4 住友不動産西新宿ビル4号館7F [カスタマーサポート問い合わせ:0570-081800]

OTHER HARD そのほかの機種 WiiとPSPでも発売!!

『FIFA10』はWiiとPSPでも発売され、それぞれオリジナルのモードやそのハードならではの魅力が追加されている。

FIFA10 ワールドクラスサッカー

2009年10月22日発売 ¥6,090(税込)

Wii			
ジャンル	SPG(サッカー)	育成	
メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦	
備考	プレイ人数:1～4人/オンライン対応	協力	

初心者～上級者まで手軽に試合を楽しもう!

リモコン操作を生かしてシュート、パス、ディフェンス、ゴールキーパーなど、すべてにおいて新体験ができるWii版『FIFA10』。初心者にもやさしい簡単操作で迫力満点の試合が展開できる。ここでは、HD機版とは異なるWii版ならではの魅力をお届けしていこう!



◀進化したWii版最新作。新たなサッカーゲームの形がここに!

Wii版のキーワード「簡単操作」 Wiiリモコンを振るだけで簡単に迫力のサッカーを体験可能

▶シュートに集中できる簡易操作で、サッカーゲーム初心者でも安心して遊べる。



Wiiリモコンとヌンチャクを使った簡単操作で誰でも楽しめる本作。シュートシーンになったらタイミングよくリモコンを振るだけで、ミドルシュートやダイビングヘッド、ボレーなどの、華麗なシュートを繰り出すことができる。なお、ベストなタイミングでシュートをすると、画面がスローになる演出も!?

Wii版の魅力

魅力1 ▶ 初心者でも楽しめる

選手が向いている方向に矢印がずっと出ているので、パスの方向が感覚的にわかりやすい。シュートも隙を狙ってゴール前でリモコンを振るだけでOKだ。



◀フリーキックやコーナーキックもリモコンを振るだけで手軽に楽しめる。

魅力2 ▶ ゲーム全体の臨場感がリアルに!

欧州主要リーグを中心に、ブラジル、メキシコなど世界中のリーグ約600チームから約1万3000人の選手を収録した本作。前作はWiiというハードの特性からどうしてもデフォルメされた描写になっていたが、本作はリアルなグラフィックへと進化した。単純な見た目だけでなく、選手の入場シーンや得点シーン、アウトプレイ中の緊張感や選手どうしの小競り合いなど、ダイナミックな演出がプレイヤーを盛り上げる。



◀前作では、選手がデフォルメされた感じで描かれており、選手1人1人の個性は、そこまで出ていなかったが……。



▶シュート1つをみても、選手の表情や仕草、手の動きなど、かなりリアルに進化!

魅力3 ▶ Wi-Fi対戦対応

本作のWi-Fi対戦では、前作と同様に最大4人による試合を行うことができる。ちなみに、オンラインで遊べる試合のレギュレーションは、2対2の協力対戦と1対1のエキシビジョンマッチの2つ。なお、2対2の協力対戦では、お互いがパススペースやドリブルを補完しあったり、フリーのスペースに走りこんで相手の裏を突いたりと、ほかの人と協力していく醍醐味が味わえる。この感覚は通常の対戦では味わえないものだ。

FIFA10 ワールドクラスサッカー

2009年10月22日発売 ¥5,250(税込)

PSP			
ジャンル	SPG(サッカー)	育成	
メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦	
備考	プレイ人数:1～2人/オンライン対応	協力	

『FIFA10』をいつでもどこでもプレイできる!

日本のみならず、世界を代表するサッカーゲームシリーズ『FIFA10』がPSP版でも登場! プレイ感覚はHD機版のままに、ワイヤレスLANでの対戦や各種モードが手軽に楽しめる。PSP版ならではの魅力とともに、本作の魅力を紹介していこう!

▶学校や会社の休みに。場所を選ばず遊べる喜びを体感しよう!



PSP版のキーワード「マルチ対戦」 ワイヤレスLAN(アドホックモード)による2人同時対戦&協力プレイを楽しもう!

▶COMとは異なる1対1の駆け引きも、対人戦ならではの醍醐味だ。



PSP版はアドホックモードによるワイヤレスLAN接続に対応しているので、友人とPSPを持ち寄ってどこでも対戦プレイができる手軽さが魅力。対戦だけでなく、目の前にいる相手との声をかけあいながらの協力プレイもオススメだ。

PSP版の魅力

魅力1 ▶「マネージャーモード」を持ち運んで遊べる

据え置き機に搭載されている、監督となってチームを育成する「マネージャーモード」はPSP版でももちろん搭載。PSPの携帯性の高さを生かして、このマネージャーモードをどこでもプレイできるのは、PSP版ならではのポイントといえる。試合前に表示されるスカウトレポートを移動中に確認するなどのながらプレイも便利。相手チームのプレイスタイルや、マークすべきキープレイヤーを把握しておくなど、空いた時間に相手を知り尽くして、勝率アップにつなげよう!

▶相手チームの注目選手を表示。ポジションや能力から、どのようなプレイスタイルを好むプレイヤーかできる限り推測しておきたい。





◀相手チームの攻撃方法を確認。左SBと左SHの連携によって攻めるパターンを得意にしているため、自チームの右サイドを固めよう。

魅力2 ▶ PSPだけのモードも収録

PSP版のみに収録される、「チャレンジモード」と「サッカーIQモード」。特定のシチュエーションから勝利を目指すチャレンジモードでは、「○点差をひっくり返す」など、実際のサッカーでも起こりうる状況からのプレイが楽しめる。サッカーIQモードは、プレイヤーのサッカー知識を問われるクイズが楽しめるモードだ。

魅力3 ▶ PSPならではのコントローラ設定が可能

本作では、ボタン1つ1つにコマンドを自由に振り分けられるように設定されているため、一番プレイしやすい設定を選ぶことが可能。特に、頻繁に使うダッシュやシュートの位置はプレイヤーの好みによって異なることが多い。試合前にコントローラのカスタマイズからボタン配置を調整して試合に入ろう!

謎の船内に閉じ込められた者たちが思考型パズルに立ち向かう……!!



『Ever17』や『12RIVEN』など、プレイヤーを驚かせるギミックを用いたシナリオが得意な打越鋼太郎氏と、『ストリートファイター』シリーズなどのキャラクターデザインで知られる西村キヌ氏が手を組んだサスペンスＡＶＧ。沈みゆく船に監禁された９人のキャラクターが、自分たちの命をかけて密室からの脱出を試みるというサスペンス要素の強い作品になっている。ここでは、打越氏からの独占コメントを掲載するとともに、「ノナリーゲーム」のルールや、仕掛けられた謎についてを公開しよう！

◀パートナーとなるキャラクターとともに密室の謎を解いていき、船からの脱出を目指す。物語部分はテキストＡＶＧで進んでいき、部屋の探索はタッチペンを用いて行うことになる。

9時間 NINE HOURS 9人 NINE PERSONS 9の扉 NINE DOORS 極限脱出™

極限脱出 9時間9人9の扉

2009年12月10日発売

DS	ジャンル	ＡＶＧ	謎解
	メーカー	発売元:スパイク　開発元:チュンソフト	
	備　考	プレイ人数:1人用	

シナリオディレクション 打越 鋼太郎氏コメント

“999”は脱出をテーマにしたアドベンチャーゲームです。けれどただの アドベンチャーゲームではありません。

この作品はいろいろな意味で、かなり冒険的なことを行なっています。
【冒険的】──英語にすると“Adventurous”になるのでしょうか。
だとすると“999”とは「極めてAdventurousなアドベンチャーゲームである」と言えるかもしれません。
作品に仕掛けられたギミックは、おそらくDS史上初の試みであり、劇中に散りばめられた無数の謎は、最終的にその仕掛けを解くことによって、一点に向かって収束していくことになります。

その事実に気づいた瞬間、今までになかった興奮を、あなたはきっと覚えることになるでしょう。
想像を超えた衝撃のラストが、あなたを解脱へと導きます。ぜひともご期待下さい。

ノナリーゲーム

それは死と直面した極限状態で挑む密室謎解きゲーム

沈没を９時間後に控えた船内で行われるパズル「ノナリーゲーム」。極限状態に追い込まれた見ず知らずの９人の男女は、船内に仕掛けられた謎を解き、再び地上へと降り立つことができるのだろうか。チュンソフトが仕掛けるサスペンスAVG、いよいよ出航……。

prologue

姿なき犯人に拉致された9人は……

大学に通う淳平。平凡な毎日を過ごしていた彼だが、ある日突如として謎のガスマスクの男「０（ゼロ）」に拉致されてしまう。その場所には淳平以外に９人の人物が閉じ込められており、ゼロの仕掛けた謎を解かなければ全員が死ぬことになるという。はたして、ゼロの正体は何者なのか、なぜ淳平たち９人がゲームに選ばれたのか、ゲームを行う目的とは何なのか……。さまざまな謎が明かされないまま、ノナリーゲームはゆっくりと幕を開けるのだった……！

「これからおまえにはゲームをしてもらう。
【ノナリーゲーム】──。生死をかけた運命の…ゲームだ」



「ノナリーゲーム」とは？

■ノナリーゲームの前提
・この場所には［9人］の人間が閉じ込められている
・9人の手首には鋼鉄製の「バングル」がはめられている
・バングルにはそれぞれ、以下の数字が示されている
[1][2][3][4][5][6][7][8][9]

■ノナリーゲームのルール
・ゲームをクリアするためには、船内各所に存在する［数字が書かれた扉］を開けその先へと進んでいかなければならない
・［数字扉］を開くには、各バングルナンバーを足した数の［数字根］が扉に書かれた数字と同じである必要がある
・数字扉を開いた者のみが、その先へと進んでいけるが、［3人〜5人まで］という人数制限がある
・扉の先には［思考パズル］が用意された部屋が存在している。思考パズルを解くことでその部屋を脱出し、先へ進むことができる
・最後の数字扉に書かれているのは[9]である。

※ルールに違反した者はバングルの起爆送信機が作動し、爆死する

パズル Puzzle

密室の謎を解け

ゼロの用意した「ノナリーゲーム」をクリアするには、閉じ込められた船内に仕掛けられた数々の謎を解き、最後のゴールにたどりつかなければならない。部屋に用意された仕掛けは複数が連動しているため、あらゆる場所を調べ検証していくことが必要。複数のアイテムを組み合わせて使ったり、同行している仲間からヒントを得たりしながら、複雑に連鎖した謎をひも解いていく。



▲画面の気になる部分をタッチするとアイテムを入手することができ、そのアイテムで部屋の謎が解けることも。



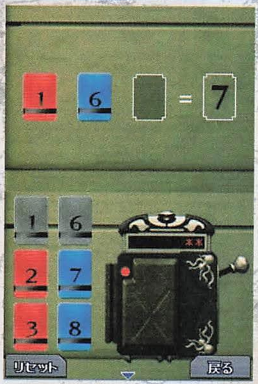
◀同行者からはヒントを聞くことができる。迷ったら相談しよう。



◀2つのアイテムを組み合わせて使うことも可能だ。

最後の難関である思考パズルに挑戦せよ

密室から出るための扉には必ずパズルが仕掛けられており、これを解かないと先へは進めない。数字を組み合わせて答えを導き出すものや、正しい図柄をパズルのように作成していくものなど、さまざまなタイプが用意されており、これらは一見複雑に見えるが、密室内で入手したヒントを思い返せば必ず解けるようになっている。ゼロからの謎に屈せず、あらゆる手段でヒントを探し、扉を開け放とう！



◀扉を開錠する前に立ちはだかる思考パズル。タッチペンを使い、その謎に挑んでいこう。

人物 People

敵か味方かわからない9人の同行者たち

命をかけた死のゲームに参加させられることになった9人。それぞれの素性はわからないものの、「ノナリーゲーム」の性質上、協力して密室に仕掛けられた謎を解いていかなければならない。必ずしも9人全員で行動する必要はなさそうだが、お互いの腹を探りながら行動していくことになるだろう。また、その9人のなかには主人公・淳平の幼なじみである茜の姿も。はたして2人がこの場所に居合わせたのは偶然なのだろうか。それとも……。



▲船上で出会った9人。彼らはゼロから監視されているかもしれないという懸念からお互いをコードネームで呼ぶことに。



◀極限状態のキャラクターたち。なかには正常な思考を保てなくなってしまう者も。主人公は彼らをまとめられるのか!?



閉じ込められた9人……

扉 Door

キミは誰を味方にして次の部屋へと進む？

数字が描かれた「ナンバリングドア」は規定条件をクリアしていないと開けることができない。そのため、謎解きは9人全員で行うのではなく、自分とチームを組む人間を選出して進んでいくことになる。選んだ人間によって得られるヒントやストーリーの展開は変わるので仲間選びは慎重に行いたいところ。また、一緒に扉の先へ進まなかったキャラクターがどうなるのかも気になるポイントだが……。



▲▶誰とナンバリングドアをくぐり抜けたかにより、人間関係は変化していく。はたして主人公は最後の扉を開けることができるのか。



誰を信じ誰とともに脱出する？

主人公はギター!? 主人公はジテンシャ!?

GHOST TRICK™
ゴースト トリック

主人公は何にでもとりつけるゴースト探偵！ モノを操り、死の運命をくつがえせ！

ゴースト トリック		
2010年発売予定	価格未定	
DS	ジャンル AVG	謎解
	メーカー カプコン	
	備考 プレイ人数：1人用	

いろんなモノにとりついて「死の真相」を解き明かせ!!

主人公シセルが目覚めたとき、彼はすでに死んでいた――。そんな衝撃の冒頭から始まる本作は、傑作AVG『逆転裁判』で知られる巧舟氏が手がける、まったく新しいミステリ作品となる。"モノにトリック"という特殊なシステムの紹介とともに、開発スタッフのインタビュー記事をお届けしよう。

『逆転裁判』を作った巧舟氏最新作!!

数年に渡る沈黙を破り、ついに巧舟氏が動いた！『逆転裁判』シリーズで示した"誰でも楽しめるミステリ"のマインドは、『ゴースト トリック』ではいかに提示されるのか？　本作のディレクター巧舟氏とプロデューサーの竹下博信氏に、気になる開発コンセプトや完全新作への意気込みを聞いた。

INTERVIEW

●開発スタッフインタビュー



ディレクター 巧舟氏

×



プロデューサー 竹下博信氏

"死"を題材にしながらも明るくポジティブなミステリに

――本作の開発のきっかけを教えてください。

巧舟氏（以下、巧）：GBA版『逆転裁判3』の開発終盤に「次は完全新作を作らないと」と思って、プロモーションムービーを作り始めたんです。実際の始動までは数年かかりましたが、頭の片隅にはありましたね。

――竹下さんが参加されたのは開発のどの段階ですか？

竹下博信氏（以下、竹下）：本格始動が始まってからです。概要を聞いたときは本当に巧らしいユニークなものでニヤリとしました。以来、全力でサポートしてます。

巧：本作は"セリフと動きで見せる"というコンセプトで作っているので、キャラクターの細かいしぐさに命をかけていますね。"小さな世界で小さな人たちが生きている"というのがキーワードなので、携帯ゲーム機向きの企画だと考えていました。

――あえて「一夜の物語」と明言されている意図は？

巧：スピード感のある物語にしたいからです。一夜と聞くと"短そう"というイメージがあるかもしれませんが、そのぶん、かなり密度の濃い物語になります。物語の中心はシセルとリンネですが、その他の人物も多彩で、さまざまな場所で起こる事件の情報を断片的に集めて、最終的に真相にたどりつければいいな……という感じです。

――ゲームのテイストはどんな感じでしょう？

巧：ポジティブなミステリですね。僕のなかでミステリの定義は"驚き"があることなので、今回もそこはいろいろ考えています。"死"を扱う以上、どうしてもせつないテイストになりがちですけど、その運命をくつがえすゲームということで後味のいい幕切れにしたいですね。



―シセル 生前の姿―



「…私は ひとあし先に 死んでいた」

ひとあし先に死んだ主人公 シセル

ある夜、一発の銃弾によって命と記憶を奪われた主人公。死によって得た不思議なチカラを使って、自身の「死の真相」を追い求める。タマシイが消滅するまでのリミット（夜明け）までは、あと数時間……！

キオクを失くした ゴースト探偵！



◀タマシイのみの存在となったシセルは、失くした記憶を求め、死の手がかりである女刑事リンネを追う。だが、その先で新たな事件に遭遇することに！

何にでもとりつける。

CHARACTER!

物語のカギを握るナゾめいた人物たち。

未知のヴェールに包まれた、謎多き登場人物達を紹介。スタッフいわく、『逆転裁判』に負けず劣らずクセモノぞろいとのこと！



リンネ

シセルが死んだ瞬間、その場にいたと思われる新米刑事。今夜、彼女もまた、殺し屋によって命を狙われているようだが……!?



◀殺し屋と対峙しながらも笑顔を絶やさないリンネ。度胸はハンパない!?



カノン

マンションの一室で子犬のミサイルと共に留守番をしている少女。運命のイタズラによって、事件に巻き込まれてしまう。



▲大きなリボンにオカッパという幼い外見だが、少し大人びた口調で話す。



▲彼が狙うのはリンネの命！　執拗な追撃からリンネを守れるのはシセルだけ!!



ジーゴ

黄金のショットガンを用いた至近距離でのコロシを得意とする殺し屋。ド近眼なのに眼鏡をかけないのは、一流のコダワリらしい。

"発想の閃き"と"タイミング"がカギになる遊びやすいゲーム

——実際にゲームを遊ぶ際のポイントは？

巧： AVGなので"発想の閃き"が大切ですが、"タイミング"の要素も盛り込んでいるので、ひと筋縄ではいかない楽しさを感じてもらえればと思います。ただ、あまり難しいものにすると、楽しめる人が限定されてしまうので、プレイヤーのできることを"トリック"と"アヤツル"に絞ってわかりやすくしたり、リトライしやすい作りにしたりと、初心者への配慮をしています。シンプルなルールのなか、それをどう広げていくか、どう楽しんでもらうか……というのが、腕の見せどころですね。

竹下： 本作に限らず、シリーズではない"最初のもの"というのは、内容のバランスを調整するのが非常に難しいんです。本作では、巧自身が何度も直接チェックをして彼独特のバランス感覚を大事にしつつ、かつスタッフ総がかりで議論してブラッシュアップする流れも重ねているので、非常に遊びやすいものに仕上がるはずです。

——開発スタッフの参加人数は多いんでしょうか？

巧： 最近のチームにしては少人数だと思います。意思の疎通がしやすいので、ぼくには向いていますね。

竹下： スタッフのなかにドットアクションを多く手がけてきた人がいるので、キャラやモノの動きは職人芸レベルで高いです。演技指導が入るくらい、細かく動きます。

巧： 日々、みんなで試行錯誤を重ねながら作り込んでいます。特に、キャラクターの動きなんかは「どこまでこだわるか」というゴールを決めるのは難しいのですが、今回は、思い切って妥協せずに、とにかくできるところまで追求しています。見た目の動き、遊んだ際のゲーム感覚などを含めて、"今までに見たことのない世界"を作るために、スタッフが一丸となっています。とにかく多くの方に楽しく遊んでいただけるよう、健康に気をつけてがんばります！



「すべてにおいて妥協せず、こだわりを詰め込んでいます！」

巧舟氏 PROFILE

『逆転裁判』シリーズの生みの親として知られる、名ディレクター。

竹下博信氏 PROFILE

本作のプロデューサーを務める。代表作はWii『宝島Z』など。

SYSTEM!

タマシイだけの存在なのでどんなモノにもトリツケル。

死んでタマシイとなったシセルは、自分では何もすることができない。だが"死者のチカラ"を使ってあらゆるモノに"トリック"ことで、モノを"アヤツル"ことが可能だ。この2つのアクションを駆使しながら自身の死の真相を探り、さらには多くの事件に関わっていくシセル。とりつけるモノやそのアクションはマップによってまったく違うので、柔軟な発想がカギになるはず！



◀とりついたモノを操ろう。ただし、あくまでモノだけで、人間にはとりつけない。

トリックCASE 1　シャダンキを操り妨害！



▲今まさに、リンネが命を奪われようとしている！　彼女を救うため、モノにとりつこう。

▼モノに"トリック"には、シセルのタマシイととりつきたいモノをつなぐだけ！

▲シャダンキにとりついたら"アヤツル"！　シャダンキを動かして銃をはじき飛ばそう。

▲死の運命が変わり、逃走を図るリンネ。このようにして、多くの人物のピンチを救うことに。

トリックCASE 2　ギターでドッキリ！



▲ギターを操って音を鳴らせば、ジーゴの注意を引ける！

死へのカウントダウン!?

▶なかには、救出のための残り時間が数秒しかないという緊迫した状況もあるようだ。謎解きを考える際は時間を止められるようだが、実際に行動する際は制限時間があるのかも？



なぜなら、彼は、死んでいる。

I N T E R V I E W

Key Word解説

●※1:オートマチック

神谷ディレクターが、別名「オカンモード」と呼ぶ、押すボタン1つでACT初心者が熟練者になれるモード。難易度「イージー」と「ベリーイージー」で選択可能。オートマチックの操作に必要なボタンは、パンチボタンのみ。適当に連打すれば、熟練者のようなコンボ攻撃が自動で繰り出せるほか、敵の攻撃からの回避も自動で行ってくれる。さらに、敵が離れたところにいても、自動的に接近して攻撃してくれる。なお、オートマチックはいつでもON・OFF切り替え可能。

●※2:ウィッチタイム

敵の攻撃を食らう直前に、回避ボタンを押して回避すると、数秒間、周囲の時間の流れが遅くなり、一方的に攻撃できるようになる。成功のタイミングはさほどシビアではなく、それなりにACTをこなせる腕前なら、苦もなく発動できるレベル。



▲ウィッチタイムが発動すると、周囲の空間が歪み、紫色に染まる。一気にラッシュをかけよう！

●※3:ベヨネッタの武器

ベヨネッタは手足のそれぞれに武器を装備でき、さらに、2パターンの装備の組み合わせを切り替えつつ戦える。以下は、その一部。

- **スカボロウ フェア**：
  手足に装備可能な四丁拳銃
- **オニキスローゼス**：
  手足に装備可能なショットガン
- **キルゴア中佐**：
  手足に装備可能な
  グレネードランチャー
- **妖刀 修羅刃**：
  手に装備可能な日本刀
- **クルセドラ**：
  手に装備可能なムチ
- **オデット**：
  足に装備可能なブレード付きの靴

Aggressive こだわりぬいた操作レスポンス

――最初に『ベヨネッタ』の一番の注目ポイントは？

神谷英樹氏（以下、敬称略）：やはり、全編にわたるクライマックス感ですね。敵との攻防をしっかりと描くのは大前提ですが、ただそれだけではユーザーの皆さんにさらなる興奮を与えることはできません。さらに加えて、戦っている状況自体もクライマックス！　といった要素があることで、真の興奮が味わえると思うんです。カメラを引いてみると、実は落下中の時計塔の上でした、みたいな状況ですね。遊園地のアトラクションのような興奮を、ユーザーの皆さんに味わってほしくて。

橋本祐介氏（以下、敬称略）：そういった意味では『ベヨネッタ』は海外テイスト満載のはずなんですが、海外のファンからは逆に、「『ベヨネッタ』は日本っぽい」という評価をよくいただきます。見た目には和風の世界観はどこにもないんですけどね。

神谷：やっぱりケレン味ですかねぇ。海外ではリアルにこだわって、「生」を描こうとする傾向が強いと感じます。それと比べて、「ゲームの中はフィクションだ」と割り切れているのが日本のゲームなのかなと。さっき挙げた時計塔のシーンなんて、あんなに長時間落ち続けられること自体がおかしいですしね（笑）。

――サンプルROMを遊ばせていただいて、簡単な操作で様々な技が出せる派手さと爽快感を強く感じましたが、『ベヨネッタ』のアクションでこだわった点は？

神谷：想像したことがそのまま画面に反映されるような、レスポンスのよさですね。ACTなので、自分の思いどおりに動かせることが必須です。例えミスしても、それが反応の遅れなど、自分が原因なら納得がいきますが、コマンド入力が受け付けられないなどの場合は、制作者側の落ち度だと僕は考えています。なので、『ベヨネッタ』ではレスポンスのよさを徹底的にこだわっています。また、技を出すという面でも、極力操作を簡単にしています。

――簡単な操作といえば、「オートマチック」（※1）は実際に体験してみるとすごいですね。

神谷：こういったACTでは難易度を下げるときに、敵を弱くしたり、こちらを強くしたりするだけでは、低難易度でそのゲームの本当の楽しみは味わえないと思っています。やっぱり、「熟練者が動かしたらこんなにベヨネッタはカッコよく動くんだよ」と我々が伝えたいところを、初心者の人にも楽しんでほしいわけです。

橋本：カジュアルなユーザーに対しては「オートマチック」が難易度的な受け皿になるでしょう。しかし、この「オートマチック」は、ACT熟練者にとっても刺激の多いシステムとなっているはずです。ぜひ、一度は触ってほしいですね。おそらく、単純なモード説明を聞いての予想とは違う印象を受けると思います。

――「ウィッチタイム」（※2）の存在を考えると、本作のアクションは回避の重要性が大きいのでしょうか？

神谷：そうですね。回避ではなくガードにすると、どうしてもガード中に動きが止まってしまいます。しかし回避なら、行動を止めずに実行することが可能です。どうせ動くなら、アグレッシブに行動したいですよね！　ちなみに、開発当初は、「ウィッチタイム」を導入することに迷いがありました。ガードすることに比べ、回避は敵の攻撃を見切るという1段階敷居の高い行動が必要なためです。ただ、僕らが最初に目標としたメインユーザーは、あくまでも、がっつりとACTを遊ぶヘビーユーザー層なので、彼らに対しては突っ走ろうと、橋本と相談を重ねて決めました。カジュアル層には「イージーオートマチック」がありますしね。

――『ベヨネッタ』では武器（※3）が多数登場しますが、それらについて何かコダワリはありますか？

神谷：ゲームの後半で入手できる武器が強いから、最初の武器はもう用済み……という感じにはしたくありませんでした。すべての武器には一長一短があり、どの武器にも何かしらの活用法が存在します。

――武器といえば、ロダンの店（※4）の品揃えが豊富で何を買ったらいいのか迷ってしまいますね。

神谷：万人向けの品にはロダンのオススメマークが付くので、それが購入の参考になります。

――武器やアイテムの名前も特徴的ですね。

神谷：『ベヨネッタ』はACTなので、どうしても太く短いゲームになってしまいます。しかも、RPGほど世界観や物語が広がるわけでもありませんし。初回はおよそ12時間くらいでクリアできるボリュームですが、そんなゲームでもしっかり世界観を作っておきたかったわけです。武器1つとっても歴史があり、奇抜な名前にもちゃんと意味があったりします。

橋本：物に限らず、ゲームに登場するものすべてに、細かい設定があるので、そこも注目してもらえればと。

Pleasure プレイヤーを飽きさせない遊び心

――ローディング画面ではコンボの練習ができますが、これを搭載した目的は？

神谷：ローディング時間は短いですが、そんなささいな空き時間でも、コントローラに触ることで退屈しないようにという我々の遊び心です。しかも、それが練習になるし、一石二鳥かなと（笑）。

――遊び心という点では、チャプタークリア後に楽しめる「エンジェルアタック」（※5）もそうですね。

神谷：70年代のゲームセンターのノリで入れてみました。個人的に、遊び心はプラチナゲームズのテーマだと思っています。僕たちが楽しんで作って、それをユーザの皆さんに伝える。どこかに遊び心を入れることで、ゲーム全体がほっこりと温かくなればいいなと。

脳髄直結型のノン

魔　女　た　ち　が　踊　る　月　夜　に

BAYONETTA



PLATINUMGAMES
Producer

プラチナゲームズ
プロデューサー

Yusuke Hashimoto

橋本祐介 氏

カプコン所属時に、デザイナーとして多数のタイトルに携わる。現在はプラチナゲームズで『ベヨネッタ』をプロデュース。代表作は『バイオハザード3』(PS)、『デビル メイ クライ』(PS2)、『バイオハザード』(GC)、『バイオハザード4』(GC)、『GOD HAND』(PS2)など多岐にわたる。

ベヨネッタとジャンヌの対決シーンは必見です

BAYONETTA（ベヨネッタ）

10月29日発売		¥7,980(税込)	
PS3	ジャンル	ACT(クライマックス・アクション)	ACT
	メーカー	発売元・移植開発：セガ／開発元：プラチナゲームズ	
	備考	プレイ人数：1人用	
10月29日発売		¥7,980(税込)	
Xbox 360	ジャンル	ACT(クライマックス・アクション)	ACT
	メーカー	発売元：セガ／開発元：プラチナゲームズ	
	備考	プレイ人数：1人用	





──そういう意味では、イベントシーンのコミカルな演出も遊び心の1つなのでしょうか。
神谷：おそらく皆さんは、『ベヨネッタ』というゲームを「カッコいい」とか「エロい」とか想像していると思いますが、そこを崩したくなるんですよね（笑）。
橋本：真剣な部分は残しつつ、息抜き的なポイントも作る感じですね。でも、突飛なことをしているわけではないので、世界観が崩れる心配はありません。実は、このようなカラーに染まったのは、演出で下村勇二監督にかかわっていただけたという点が大きいです。

Beautiful ベヨネッタのメガネは下着あつかい!?

──下村監督といえば、『デビル メイ クライ3』などでもムービーシーンの監督も担当されていましたよね。
橋本：『ベヨネッタ』では、イベントシーンの演出監督を担当していただきました。アクションはもちろん、キャラへの色付けなども含めた演出ですね。
神谷：今となっては、下村監督のいない『ベヨネッタ』は考えられないですね。下村監督の演出によって生まれたベヨネッタの個性が、このゲームのノリを決めたようなものです。堅苦しくなくて、ちょっと遊び心のある感じは、下村監督が強く表現してくれたからこそだと思っています。やはり、映像を見ることで伝わるモノは大きくて、チーム全体の方向性もまとまっていきました。
橋本：ベヨネッタはよく飴をなめていますが、飴をなめるという行動も下村監督のアイデアです（笑）。
神谷：僕自身はベヨネッタのメガネ（※6）にすごくこだわっているのですが、下村監督が演出の際に「ベヨネッタのメガネは下着も同然なんだから脱がすな！」と言ったのには感銘を受けました。監督は僕以上にベヨネッタのことをわかってる！　と思いましたね（笑）。
──演出といえば、髪の毛が服になっていて、魔力を使うと脱げるという設定がありますが……。
神谷：開発の途中で髪の毛の処理について迷走していた時期があったのですが、それを解決するきっかけとなったのが、デザイナーの島崎（キャラデザイン担当の島崎麻里氏）が初期に描いたベヨネッタだったのです。そのベヨネッタは髪の毛を腕に絡めていて、そこから髪の毛を体に這わせるイメージに変化し、最終的に服になった感じですね。そして、魔力を髪の毛に込めて使うということは……これは脱げちゃうねと（笑）。
──ACTのキャラデザインに女性の方は珍しいですよね。
神谷：今回は主人公が女性なので、一般的なACTの主人公然としたバトルスーツのようなコスチュームにはしたくありませんでした。バトルスーツを着るとはいえ、やはり女性なのだからファッション的なこだわりを持つだろうと。そんな理由で女性の島崎を起用しましたが、結果的にゲームの主人公っぽさと、女性ならではのファッション性が融合したデザインになったと思います。
橋本：男性主人公のスタイリッシュさとは、また違った感じのスタイリッシュさが出ていると思います。小物1つを取ってもどこか違いますよね。また、背中が大きく開いているのも女性キャラクターとして象徴的なポイントですね。
──ライバルキャラのジャンヌも、男性が考えるライバル女性キャラとは一線を画していますね。
神谷：ベヨネッタの黒髪に対して銀髪、黒服に対して赤服という構図は決まっていましたが、それ以外は島崎に自由にデザインさせました。
──PS3のトロフィー、Xbox 360の実績についてですが、こちらはどのような内容になっていますか？
神谷：トロフィーや実績のシステム自体はすごくいいと思っていますが、作り手はそれに甘えてはいけないと考えています。例えトロフィーや実績がない世界でも、そういった遊び心が組み込まれてなければダメだろうと。トロフィーや実績ありきではなく、ゲーム内にこんな要素があるから、それをトロフィーや実績とリンクさせるというスタンスです。なので"遊び心"がテーマの我々の場合、単純に「解除されました」だけでは終わりません。でないと、解除報告が単なるテロップになってしまいますからね。また、それらにも関係してきますが、今回はオマケ要素がたくさん入っています。『ベヨネッタ』が発売したら、いろいろと見つけてみてください。
橋本：とりあえず、ユーザーさんが想像するようなものは、基本的にすべて入っていると思います。
──最後に、発売を待つファンに一言お願いします。
橋本：TGS公開の最新PVは必見です！　さらに、発売日前には体験版を出しますので、目が離せないクライマックス感を味わってみてください。
神谷：TGSや体験版で、感じるままに動かせるレスポンスのいい操作感をぜひ体験してみてください！

●※4：ロダンの店
店の正式名称は「The Gates of Hell」。ゲーム中に獲得した「ヘイロウ」を使って、レプリカ武器（買うことで手足の両方に同時に装備可能になる）、消費アイテム（体力回復など）、スキル（購入することで実行可能なアクションが増える）、アクセサリー（最大2つまで装備可能で、装備することで特殊な能力を得る）などが購入できる。スキルの中には、某FTGで有名な技も……!?

●※5：エンジェルアタック
チャプターをクリアすると挑戦できる射的ゲーム。標的の天使を打ち抜くとポイントが獲得でき、ゲーム終了後にポイントと交換でアイテムやヘイロウを入手可能。

●※6：ベヨネッタのメガネ
セクシーな女性を表現するためのアイテムとして、神谷ディレクターが装着を指示。なお、ベヨネッタのコンセプトイメージは魔女・黒髪・黒服で、神谷ディレクターの並々ならぬエロティシズムへのこだわりから、ベヨネッタの肌の露出や胸の大きさは「ほどほど」に抑えられているらしい。ちなみに、ベヨネッタの元となるデザイン画を開発チームに見せた際、反応が賛否の半々に分かれたという。しかし、これまでの経験から、全面的な賛成ムードより、賛否で真っぷたつに割れるくらいのほうが結果的にうまくいくことを知っていた神谷氏は、逆にデザインに自信を持ったとのこと。また、ベヨネッタだけでなく、現在までに判明している登場キャラの全員がメガネ（またはレンズのある道具）を装着している。これにも、ちょっとしたワケがあるらしいのだが……。

ストップ快感(クライマックス)ACT
天使たちの悲鳴が轟る

全世界のACTファンが注目する本作の魅力を開発者に直撃!!

いよいよ発売まで約1カ月となり、ファンの期待もクライマックス状態の『ベヨネッタ』。全編ノンストップな爽快感あふれる本作の魅力に迫るべく、橋本プロデューサーと神谷ディレクターにインタビューを敢行。『ベヨネッタ』に注ぎ込まれた極限までのコダワリを感じてほしい！



◀両手足に装着した四丁銃が印象的なベヨネッタだが、銃撃以外にも格闘攻撃やムチ、刀など、多彩な武器を使った攻撃で敵を蹴散らすことができる。

PLATINUMGAMES Director　プラチナゲームズ ディレクター
Hideki Kamiya
神谷英樹 氏



『ベヨネッタ』ディレクター。カプコン所属時に『バイオハザード2』(PS)、『デビル メイ クライ』(PS2)、『Viewtiful Joe』(GC) でディレクターを務める。クローバースタジオ所属時には『大神』(PS2) で国内外問わず高い評価を得ており、本作でも多くの期待を集めている。

ケレン味たっぷりのクライマックス感をぜひ！

大神伝 小さき太陽

生きとし生けるものすべてのために戦い、自然をよみがえらせた白狼の伝説――。多くの人達が愛してやまない『大神』の最新作が、満を持して登場。誰もがキミを待っていた！

大神伝 ～小さき太陽～			
2010年予定	価格未定		
DS	ジャンル	A・AVG	ACT
	メーカー	カプコン	冒険
	備考	プレイ人数:未定	謎解

おかえりなさい、~~アマ~~チビテラス？

あの名作A・AVG最新作がDSで登場!!

日本の神話や昔話をモチーフにした独特の世界観と、静止した空間に筆で線を描くことで世界に影響を与える「筆しらべ」のシステムで世間を驚かせた『大神』。その最新作がベールを脱いだ！　『大神』で好評だったシステムはそのままに、タッチペンを使った「筆しらべ」を採用している。早くもファンの期待値はMAX状態の本作の魅力を、江城プロデューサーのコメントとともに紹介しよう。

『大神』の流れをくむ完全新作

本作で描かれるのは『大神』のエンディングから数カ月後。主人公は『大神』の主人公であるアマテラスをそのまま小さくしたかのようなチビテラスだ。『大神』のイッスンのように、チビテラスにも相棒が存在する様子。しかもクニヌシ1人だけではなく、複数のキャラがチビテラスの相棒をつとめるようだ。

▶イッスンの言葉に注目。「親が親なら」……？



イッスンも健在!!



◀「筆しらべ」の力を授ける筆神達も、子供達に代替わり!?

「相棒」システムに期待！

◀虚勢をはるところも父親ゆずり。相棒としてのクニヌシの活躍と成長にも大いに期待したいところ！

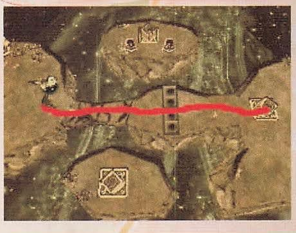




タッチペンで筆しらべ

PS2版ではアナログスティックによる操作感が非常に心地よかった「筆しらべ」。神の力で時間を止め、空間を一枚の「絵」に見立ててそこに線を書くことで、さまざまな現象を起こすことができる神業だ。本作ではタッチペンを使って「筆しらべ」を行う。直接画面に書き込んで線を引く感覚は、まさしくダイレクトに世界へ干渉する神の感覚だ。

新 「輝跡」相棒に行動を指示しよう！



2人一緒には渡れない、崩れかけた橋。そこで「輝跡」を使って橋の先へ線を引き、相棒の行き先を指示しよう。このように個別の行動が可能となったことで、ギミックの幅が大きく広がったのだ。

◀橋を通り、対岸へ線を描く。するとクニヌシがトコトコ移動する。

おなじみ タッチペン操作を生かしてリニューアル！

おなじみの「筆しらべ」も、もちろん登場！　タッチペン操作に合わせ、若干リニューアルされたものも。新しい「筆しらべ」はまだまだ用意されているらしいので、続報に期待！



◀「筆神縁取り」もタッチペンで快適に！



▶失われたものを復活させる力。橋の修復などが可能。



▶枯れ木に丸を描けば、そこに花が咲き誇る。



◀敵や岩などを一刀両断。スパッと直線を描こう。

江城元秀プロデューサーに一問一答!!

シリーズファンなら気になることがてんこ盛りの『大神伝』！　気になるアレコレを、江城氏に直撃インタビューしてみた!!

Q.『大神伝』のゲームシステムの魅力とは？

A. 今回の『大神伝』では、今までの『大神』のシステムをベースに、新たな挑戦をしています。チビテラスだけでは解決できない仕掛けや謎を「相棒」と共にクリアしていくシステムなので、クニヌシ以外の相棒とも出会うかもしれません。また「輝跡」以外にも新たな筆しらべを登場させる予定です。

Q. イッスンやサクヤ以外に『大神』のキャラは登場する？

A. ファンの方からの声を大切にして、現在シナリオ構想中です。

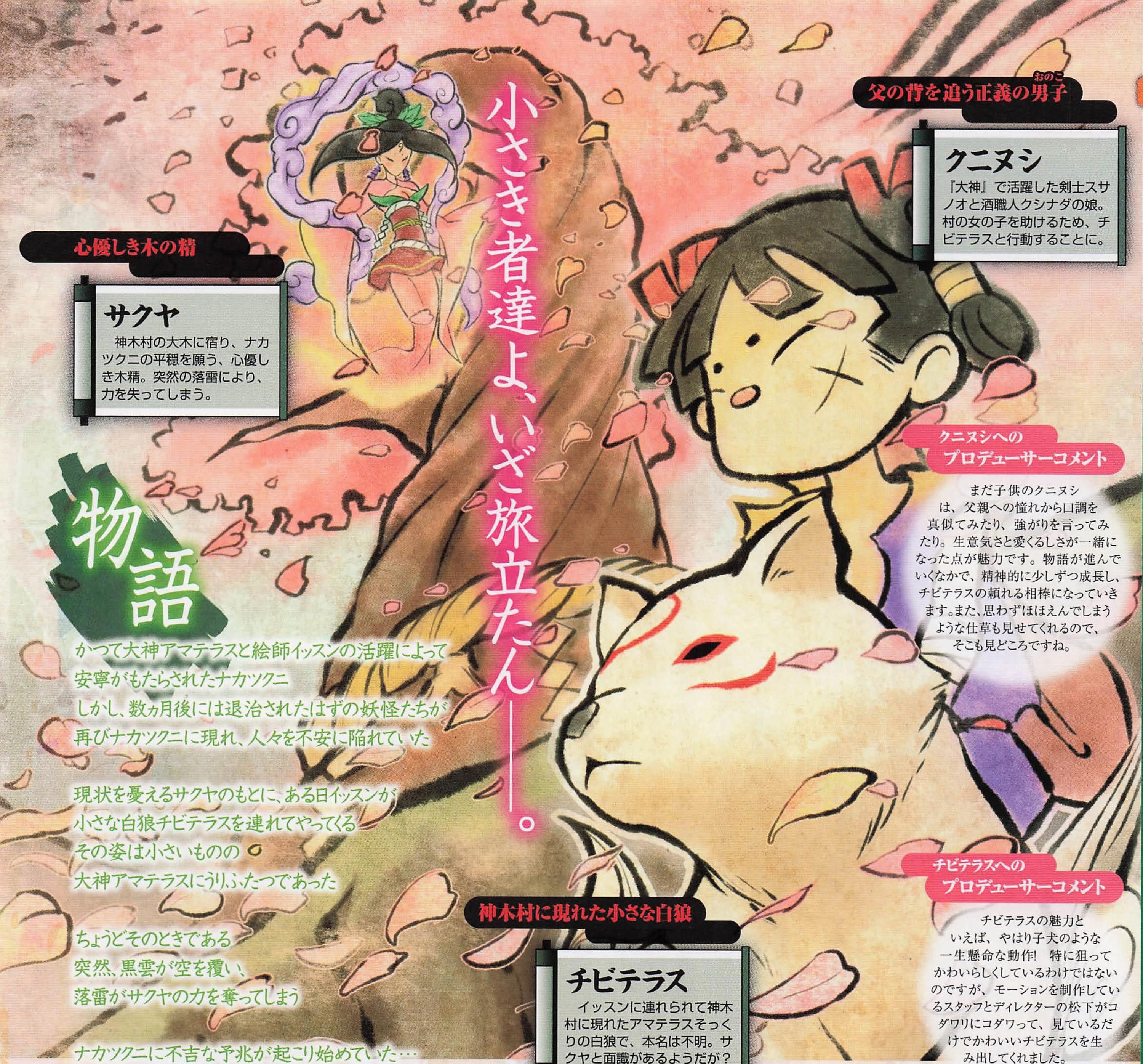
Q.『大神』の楽曲は名曲ぞろいと定評がありますが、本作の楽曲はどんなテイストになりますか？

A. 本作の世界観に、美しい“和”の音楽は非常に大切だと考えています。新たな楽曲と懐かしい楽曲のアレンジにご期待を！

Q.『大神伝』の最も大きな見どころは？

A. 本作はチビテラスと相棒達が、出会いと別れを繰り返しつつ、成長していく物語です。「相棒」と協力して困難を乗り越え、巨大な敵との戦いを繰り広げる冒険譚は、新鮮な感動を与えてくれるはずです。また、タッチペンによる「筆しらべ」は、ゲームの世界に直接“触れる”おもしろさを体験していただけると思います。ぜひ『大神伝』にご期待ください！





小さき者達よ、いざ旅立たん——。

物語

かつて大神アマテラスと絵師イッスンの活躍によって
安寧がもたらされたナカツクニ
しかし、数ヵ月後には退治されたはずの妖怪たちが
再びナカツクニに現れ、人々を不安に陥れていた

現状を憂えるサクヤのもとに、ある日イッスンが
小さな白狼チビテラスを連れてやってくる
その姿は小さいものの
大神アマテラスにうりふたつであった

ちょうどそのときである
突然、黒雲が空を覆い、
落雷がサクヤの力を奪ってしまう

ナカツクニに不吉な予兆が起こり始めていた…

心優しき木の精

サクヤ

神木村の大木に宿り、ナカツクニの平穏を願う、心優しき木精。突然の落雷により、力を失ってしまう。

父の背を追う正義の男子（おのこ）

クニヌシ

『大神』で活躍した剣士スサノオと酒職人クシナダの娘。村の女の子を助けるため、チビテラスと行動することに。

クニヌシへのプロデューサーコメント

まだ子供のクニヌシは、父親への憧れから口調を真似てみたり、強がりを言ってみたり。生意気さと愛くるしさが一緒になった点が魅力です。物語が進んでいくなかで、精神的に少しずつ成長し、チビテラスの頼れる相棒になっていきます。また、思わずほほえんでしまうような仕草も見せてくれるので、そこも見どころですね。

神木村に現れた小さな白狼

チビテラス

イッスンに連れられて神木村に現れたアマテラスそっくりの白狼で、本名は不明。サクヤと面識があるようだが？

チビテラスへのプロデューサーコメント

チビテラスの魅力といえば、やはり子犬のような一生懸命な動作！　特に狙ってかわいらしくしているわけではないのですが、モーションを制作しているスタッフとディレクターの松下がコダワリにコダワって、見ているだけでかわいいチビテラスを生み出してくれました。

女子ライター歓喜！『大神伝』発売を心から寿（ことほ）ぐ会

バンザーイ!!

念願だった新作の夢が、ついに現実に！　ずっと、ずっと待ってたよ！　あんまりウレシイので、担当ライターのサガコ（♀）と、その後輩ライターの長雨（♀）のファン2人で、祝宴を開いてみたよ！

サガコ：もっふもふのぬいぐるみはまだかい!?
長雨：ちょ、ゲームの話からはじめましょうよ!!
サガコ：ついにきましたよ、最新作が。まさかのチビテラス。これは「ズルイ」「かわいすぎる」「たまらん」と、世界中の『大神』ファンがもれなく声を発しましたね。
長雨：ネットでも歓喜の声がたくさんありました。もうみんな、かわいいかわいい連発で……。
サガコ：正直『大神』といえば美しいビジュアルも大きな魅力だから、どこまでそれが再現できるのか気になるところ。だけど……アマテラスではなく、チビテラスならDSとの相性がすこぶるよさそうというか。
長雨：「アマテラスじゃない」というところが、逆に大きな魅力に感じますね。手のひらでチビテラスが動き回る、というイメージにDSはぴったりかと。
サガコ：タッチペンを使った「筆しらべ」も、わりとしっくりなじみそう。あとは「大神降ろし」が「チビ神降ろし」になってたりとかしたら、それはそれでかわいいかもなぁ。想像がふくらむね。



▲ちなみにオスでもメスでもなく、「性別：わんこ」。さすが神です。

長雨：そういえば、聞いたところによると本誌が発売される週末のTGSで、早くも『大神伝』グッズが発売されるらしいですよ！　これは買いに行かないと!!
サガコ：「オリジナルデザインの手ぬぐい」に「チビテラスの顔を絵馬にデザインしたラバーマスコット付きの携帯クリーナー」だそうです。江城プロデューサーのお話によると、いろいろなグッズ案がスタッフさんからあがっているんだとか！　もう期待しまくりですよっ。
長雨：等身大のもふもふぬいぐるみとか出たら……。
サガコ：買うねぇ……生活費を切り詰めてでも買うねぇ。
長雨：『大神』グッズって、わりと神社で買うものに近いイメージありますよね。ご利益ありそうですもん。
サガコ：あ〜、その御力で締切延びたりしないかね!?
長雨：編集長に一閃されて終わると思います……。

原点を知ろう！　触れよう！
Wii版『大神』の情報はP.270をチェック！
そもそもPS2で3年前に発売された『大神』。その移植となるWii版が10月15日に発売される。本誌ではWii版のサンプル版プレイレポートも紹介！　Wiiリモコンとヌンチャクでプレイする「筆しらべ」ってどんな感じ？　と思う人は絶対チェック!!　『大神』をプレイしておけば、『大神伝』がもっと楽しくなる！

舞台は5年前、魔王バロル

TRINITY Zill O'll Zero
トリニティ ジルオール ゼロ

前作から長い年月を経て、ついに“バロルの動乱”の時代が明かされる——。爽快感あふれるパーティアクションと美麗な絵画調グラフィックで生まれ変わった『ジルオール』が、PS3に参戦!!

『ジルオール』とは?

1999年にPSで発売されて以来、根強いファンを持つファンタジーRPG。主人公の行動や選択によってシナリオが変化する「フリーシナリオ」システムが最大の特徴で、プレイするたびに異なる物語を楽しむことができた。エンディング数は24種類にも及び、キャラとの親密度も結末に影響した。

トリニティ ジルオール ゼロ			
今冬発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	コーエー	冒険
	備考	プレイ人数:未定	

名作RPGの過去の物語を描く ω-Force制作のA・RPGが登場!

本作は、『無双』シリーズで名高い開発チーム・ω-Forceが満を持して贈るA・RPG。前作『ジルオール』のスピンオフ的な作品で、左の3人パーティを操作して冒険することになる。今回は、現在判明しているキャラクターやシステムに加え、開発陣へのメールインタビューもお届け!!



筋骨隆々のボルダン族

ダグザ

戦闘能力に秀でたボルダン族の戦士。その豪腕の破壊力に加え、人生や戦闘の経験による豊富な知識も持ち合わせている。

ハーフエルフの魔法剣士

アレウス

パーティのリーダー的存在の、ハーフエルフの魔法剣士。人間とエルフの両方から迫害を受けたため、斜に構えた性格をしている。

吸血種族ダルケニスの美女

セレーネ

人間から迫害を受けている、ダルケニス族のレンジャー。ある王国の密偵だったが、のちにアレウスたちと行動をともにする。

主役はこの3人パーティ

Story “バロルの動乱”の時代を舞台に3人の主人公が紡ぐ物語

時代設定は前作の5年前、“バロルの動乱”と呼ばれた時代。魔王バロルによって戦乱の渦に巻き込まれたバイアシオン大陸を、冒険者として旅していく。物語は、メインストーリーのほか, 多彩なサブクエストで進行する。



▲大陸の二大勢力の1つ。貴族が支配する国で、バロル率いるディンガル帝国とは対立関係にある。



◀闇に堕ちた皇帝バロルが治める大陸最大の独裁君主制国家。妖術宰相ゾフォルの力や強大な武力で大陸統一を狙う。

新旧ファン必読!? 開発スタッフにメールインタビュー!

ω-Force制作&『ジルオール』の世界観を継承するということで、期待しているユーザーも多いことだろう。そこで、本作の開発スタッフにメールインタビューを敢行! ゲームに関するさまざまな質問にお答えいただいた。ゲームの詳細な内容については、これから徐々に公開されていくとのことなので、今後の発表にも期待が高まる!

Q:まず、タイトルにはどのような意味があるのでしょうか?

A:「トリニティ」は「三位一体」、つまり3人のパーティアクションをイメージしています。「ゼロ」は『ジルオール』以前の時代を舞台としているためです。

Q:『ジルオール』の新作をA・RPGにした理由はなんでしょう?

A:もともとは『ジルオール』ありき、ではありませんでした。爽快なA・RPGを作ろうという話がスタートにあり、世界観や題材を考えていった際に自社の『ジルオール』の世界観がよいのではないか、という話になりました。

の時代が明らかに――

Battle 3人の主人公を切り替えて戦う 爽快感を追求したバトルシステム

本作のポイントは、剣と魔法を駆使して戦う"剣魔パーティアクション"。能力や攻撃タイプが異なる主人公3人を、戦闘中に自由に切り替えて戦う新感覚アクションだ。また、湖を凍らせたり柱を壊したり、アクションによってフィールドも変化！　これをどう使うかで、冒険や戦闘が有利にも不利にもなる。





三位一体で戦う"剣魔パーティアクション"

行動が地形に影響する"インタラクティブフィールド"



▲アレウスの魔法で湖が一部凍結！　氷の魔法の１つをとっても、敵の足止めや新たな進路の発見など使い方はさまざま。

◀アレウスの雷魔法を受けて、セレーネが敵に稲妻斬り！　テンポよくキャラを切り替えて技をつなげることで、このような強力な連携攻撃も可能だ。



打倒バロルを目指す若き冒険者

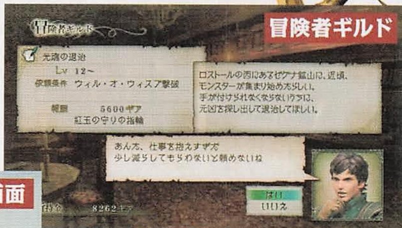
ネメア

バロル配下「闇の円卓の騎士」の1人を17歳で討伐して名を知らしめた冒険者。ディンガル帝国の侵攻に立ち向かうため、仲間たちと各地を回っている。前作でも活躍したネメアだが、本作ではどのように主人公たちとかかわってくるのだろうか……？

Town さまざまな人々＆施設が 主人公たちを待ち受ける

各地にある街や村などでは、ギルドや酒場、ショップなどを利用することができる。とくにギルドは、冒険者として生きるために頻繁に訪れることになるだろう。また、街の中で重要人物との会話イベントが発生することも！　新キャラはもちろん、前作キャラの知られざる過去も明らかになる……!?

冒険者ギルド



◀討伐などの依頼を達成すると、お金やアイテムなどの報酬がもらえる。冒険の基盤となる施設だ。

▼酒場では、客からいろんな噂話を聞ける。前作で登場したアンギルダンと出会うこともある!?

会話画面



赤い鎧といえばアンギルダン!?

◀羊皮紙のような独特の会話画面。出会って間もない雰囲気の2人だが、どのように仲間になっていくのだろうか。

酒場



Q：主人公をこの3人に決めたのはなぜでしょう?
A：どういうキャラクターが何人いたら楽しいパーティアクションを実現できるか、ということを考えて決定しました。各キャラクターを意のままに操ることや、個性、差別化をつきつめた結果、この3人になりました。
Q：戦闘の難易度はどれくらいになりそうですか?
A：基本的に「爽快A・RPG」なので、誰でも気持ちよく遊べることを考えています。ACTが苦手な方でも楽しめるように難易度も設定できますし、普通のRPGのようにレベルアップして臨むこともできます。もちろん、上級者には上級者なりの楽しみ方、手ごたえを感じていただけるよう作っています。
Q：メインストーリーとサブクエストは、どのように進んでいくことになるのでしょうか?
A：メインストーリーとは別にサブクエストが進行します。本作は重厚な物語が主軸にありますが、キャラクターとのかかわりが深いサブクエストから、純粋に冒険として楽しめるサブクエストまで多数用意する予定です。
Q：前作に登場したキャラの、この時代ならではのエピソードなども期待してよいのでしょうか?
A：『ジルオール』を遊んでくださった方にお楽しみいただけるようなエピソードもしっかり盛り込んでいます。過去の話として語られていたことを実体験できる、というようなこともあるかもしれません。
Q：本作に期待する読者へメッセージをお願いします。
A：本作は『ジルオール』の知識が皆無でも楽しめる物語、ゲームになっています。なので、本作に興味を持たれた方は、ぜひ本作を通じて『ジルオール』の魅力的な世界に触れていただければと思います。また、『ジルオール』を遊んでくださったみなさんにも懐かしいエピソード、新しい発見がある内容になっていますのでぜひ遊んでいただければと思います。



◀『ジルオール』ファンも未経験者も楽しめる作品を目指し、鋭意開発中！

強大な怪物との壮絶なバトル!!





◀▲冥界の神ハデスとの死闘。最愛なる妻ペルセポネを殺された恨みを晴らすべく、クレイトスの前に立ちはだかる。

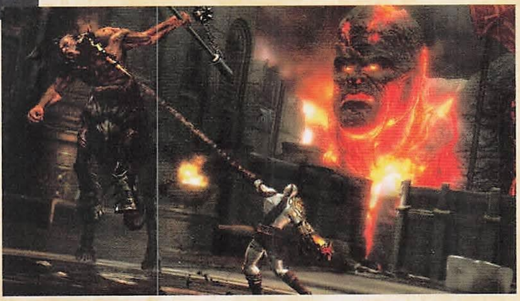
巨大な敵を操り



▲▶一つ目の巨人の背に乗り、首もとに剣を刺して暴れさせる。自らの手をわずらわせることなく、巨大な棍棒で周囲の敵を一掃!

ザコを粉砕!





▲ケンタウロスのような怪物の喉もとにブレイズを打ちつける! 遠くに見えるさらに巨大な怪物は、ただの傍観者ではないようだが……!?

敵をつかんで集団にぶちかます!



▲▶つかんだ敵を盾のように抱え、そのまま敵集団に突っ込み吹き飛ばす。つかんでから豪快に投げ飛ばすのもアリ。



武器と魔法、そしてあらゆるものを利用し神話世界の神々や怪物へと挑む!

ギリシャ神話をベースとした本作では、神々の世界を舞台に複数の武器や魔法を使って怪物をなぎ倒し、数々の仕掛けを突破しながら先へと進んでいく。新武器・ブレイズによる独自の戦闘スタイル、敵をつかんで連続技や投げ技に派生する格闘システム、巨大な怪物を操って敵を攻撃したり、仕掛けを利用したりといったギミックなど、新たなアクションが追加されている。

殺戮と破滅による神々への復讐劇は

PLAY REPORT あんぐりと口を開けながらムービーに目が釘付け

アクションにともなうゲーム内の過激な描写

電撃PSと合同でSCEに直撃取材! ライターの役得といわんばかりに、E3バージョンのサンプルROMを触らせてもらいました。真っ先に感じたのは、アクションのスムーズさ。アクションが多彩でコマンドも多いのですが、バトルで使うコマンドは比較的簡単なもの。武器の交換もスムーズで、コンボの途中で武器を交換したり、巨大な怪物にはぶん殴る武器に変えたりなど、ビシバシとコンボを決めながら豪快に敵を倒せるのでかなり気持ちいいです! 操作に慣れてきたころに、描写はどんなものかと画面をじっくり見てみました。すると、クレイトスが鳥をズブッズブッと剣で刺しているような……。鳥の怪物につかまって足場のない場所を渡る場面で、どう見ても鳥につかまりながら刺してる! 奥の方まで刺し込んじゃってる!! なんていうか、馬にムチ打って走らせることなんかおよびもしないくらい残酷な感じ。剣を刺し込むたびに、ガクッてなって少し進むのが超リアル。つい「おおう」とうなってしまうほど凄い描写でした。

衝撃的なムービー。その○○をどこへ?

ゲームを進めていく途中で、あるムービーシーンで全員の目が釘付けに。では、ここからは、そのときの現場の模様をお届けします。「(クレイトスが○○の神○○○○の○○をつかむ) あ~、あ~~、あ———! あぁ……しまうんだ」。映画などで、この手の映像は見慣れているはずなのに、感想を述べることもなく、黙って見ていることもなく、全員から「あ~」という声が漏れてしまっていたのです。だらしなく口を開けながら。それほど、作り込まれたビジュアルによる生々しい過激さが衝撃的でした。ムービーは、クレイトスが○○○○の○○を思い切り○○○○って○○○っていう場面なんですが、これを目にしたら、誰もが口を開けながら「あ~」って言ってしまうこと間違いなしです! で、問題はそのあと。クレイトスはなぜか○○を腰のポーチ(?)にしまったんです。理由がわからず笑ってしまったのですが、直後の謎解きで、○○を文字どおり○ッ○ラ○トの代わりにして使いました。あれだけの衝撃映像を見せながら、アイテム扱いとは……かなり予想外でした。さて、この過激な描写、TGSバージョンではどうなっていることやら……。

(ライター:コジ)

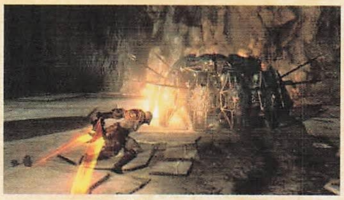




戦いはより過激で力強く壮大に！驚愕のビジュアルを誇るダイナミックアクション

本作は、過去の『ゴッド・オブ・ウォー』シリーズを凌駕する究極のアクションを目指した意欲作で、CGに費やしたテクスチャの密度やステージのスケールは前作の4倍にもおよぶ。筋肉の繊維や浮き出る血管までもが確認できるほどのリアルなキャラが見せる、豪快なアクションや過激なビジュアルは、想像をはるかに超えるはずだ！

▲多数のザコ敵と巨大な怪物が、いっせいに襲い掛かってくる。PS3の高性能を生かし、ハイクオリティなビジュアルと滑らかな動き、多数の敵との集団戦闘をすべて実現。





▲▶一筋縄ではいかない敵も、その場にある仕掛けを利用したり、特殊なアクションを成功させたりして撃破！



復讐に燃えるスパルタの亡霊 Kratos クレイトス

戦いの神アレスの息の根を止め、その座に就いた神。しかし、他の神々に裏切られ、父ゼウスにも陥れられたクレイトスは、復讐を成すべく神々へ最終決戦を仕掛ける。



ついに最終章を迎える！

GOD OF WAR III

ゴッド・オブ・ウォー 3		
2010年3月発売予定	価格未定	
PS3 ジャンル	A·AVG	ACT
メーカー	発売元:SCE／開発元:SCEA Santa Monica Studios	
備考	プレイ人数:1人用	

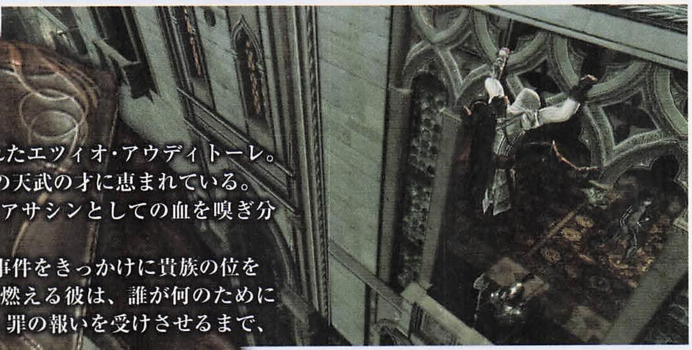
最高峰ACTの一角として人気を博している本シリーズが、ついに今作で最終章を迎える。高いゲーム性に加え、細部まで作り込んだ映像も必見！

ルネッサンス期のイタリアを舞台に死の伝道師が街を暗躍する——。



驚異的な身体能力

高所からのダイブや建物間の跳躍を平然と行う、強靭な身体を持つ。また、己の気配を消し、敵対勢力にすら溶け込む技能を有する。これらを駆使すれば、見渡す街すべてがエツィオのテリトリーと化す。



代々、暗殺を生業とする貴族の家に生まれたエツィオ・アウディトーレ。冷静かつ理知的で、彼自身、暗殺者としての天武の才に恵まれている。洗練された物腰は、一見するだけでは彼のアサシンとしての血を嗅ぎ分けることすらできないだろう。

そんな才気あふれるエツィオだが、ある事件をきっかけに貴族の位を剥奪され、すべてを失ってしまう。復讐に燃える彼は、誰が何のためにそのような陰謀を仕組んだのかを突き止め、罪の報いを受けさせるまで、誰にも止めることはできない——。

暗殺者（アサシン）の血を

ASSASSIN'S CREED II

アサシン クリードII

12世紀の中近東を舞台とした前作から3世紀後。イタリアの街を舞台に、暗殺者エツィオが暗躍する『アサシン クリードII』。今回は、エツィオの人物像と卓越した能力、今作で追加された新要素について解説しよう。

アサシン クリードII			
12月3日発売		¥7,329(税込)	
PS3	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	SF
	備考	プレイ人数:1人用	
12月3日発売		¥7,329(税込)	
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	SF
	備考	プレイ人数:1人用	

数多の暗殺任務を遂行するアサシンアクション!!

本作は、一族を没落させた裏社会勢力への復讐が主目的となる、ミッション遂行型のアクション。前作で好評を博した、任務遂行に至るまでの過程（移動ルートや暗殺方法など）を自由に考え実行できる「フリーパスデザイン」に、新たなシステムやアクションが追加され、さらなる進化を遂げている。



▶今作では、住民との交流が任務遂行のより重要な要素になる。騒動を起こすなど一見不利に思える行動から有力な情報が得られることも。

ミッションの主な要素

情報収集に暗殺の実行など、ミッション遂行に必要な要素は以下のとおり。各ミッションをクリアする方法はいくつもあり、どのような方法を用いるかは、プレイヤーにゆだねられている。

情報収集

任務遂行に必要な情報を収集。前作では盗聴や尋問、スリなどで情報を得られたが、今作では民衆との交流も深そうなので、その手段は確実に増えていることだろう。

標的に接近

さまざまな勢力に溶け込んだり、高所を渡ったりして移動する。移動できる場所の把握が重要となり、実際にどんな方法で接近するかがプレイヤーの腕の見せ場となる。

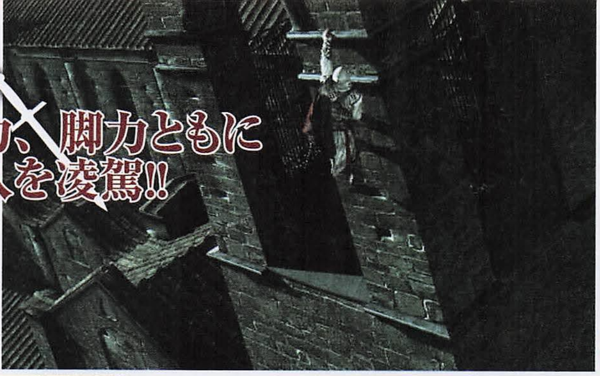
暗殺の実行

自前の武器アサシン・ブレードや、敵から奪った武器を使っての殺害、地形を活用した暗殺、ポイズン・ブレードを用いて狂乱させるなど、その手段は多種多様。

逃走

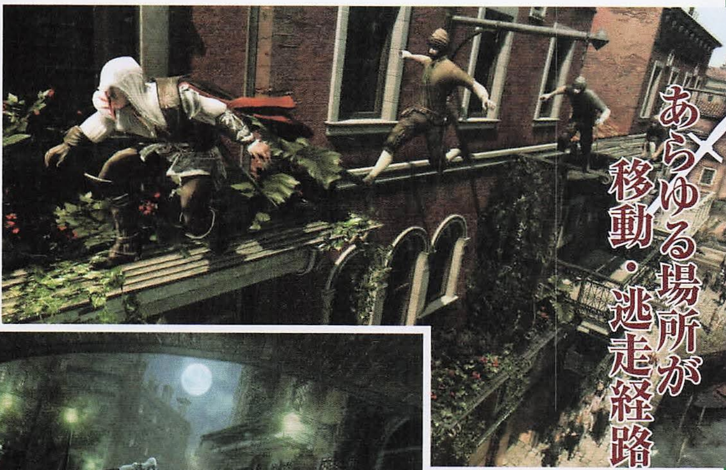
標的の暗殺実行後は、標的側の勢力から追われることになる。死角に隠れるなどして、追手を振り切ろう。逃げ切ることができれば、これでミッション達成となる。

腕力、脚力ともに常人を凌駕!!



▶▼腕力だけでも建物の壁を登り下りできる。また、狭い川であれば跳躍で渡ることも！

あらゆる場所が移動・逃走経路となる！







◀▲建物の屋根やゴンドラの上、壁や縁など、どんな場所でも己の身1つで移動できる。また、水中の移動やさまざまな乗り物での移動など、前作では行えなかった移動方法も用意されている。

色濃く受け継ぐ天才、エツィオ・アウディトーレ



多彩な暗殺技術

アサシン・ブレードやショートソードといった自前で用意した武器での暗殺だけでなく、敵から奪った武器を使用したり、高所から突き落とすなど、周囲の環境を利用しての暗殺も可能。



状況に合わせて柔軟に対応を変えられる





▲▶気配を消して近づくだけでなく、物陰に隠れて標的を待ったり、真っ向から切り込んだりもできる。状況に合わせて行動を選ぶといい。

さまざまな武器を自在に扱える!

敵の武器を奪い、自在に扱うことができる。奪える武器の種類は、現在判明しているだけでも実に多彩。



ソード　ボルトアックス　ダガー　スピア

NEW SYSTEM&ACTION

今作で追加された新要素を解説

さまざまな人物との人間関係も重要な要素となる今作では、交流を図る手段が格段に増えている。また主人公がアルタイルからエツィオへと変わったことで、アクションも大きく変化している。ここでは、追加されたシステムやアクションについて解説していこう。

『アサシン クリード』の世界観を広げる新システム

◆昼夜の概念

時間が進行するようになったことで、夜、または昼にしか遂行できない暗殺方法や、時間制限があるミッションなどが出現するようになった。また、特定の時間帯にしか出現しない人物やミッションなどもあるようだ。

◆通貨の獲得と使用

街でのスリや散策、倒した敵から強奪するなど、さまざまな方法で「通貨」を獲得できるようになった。こうして得た通貨は、防具のアップグレードや、ケガの治療、各勢力の支援を受けるなど、なにかと便利に使えるようだ。

◆各勢力からの支援

街には盗賊や娼婦など、エツィオに協力してくれる勢力も存在する。どのように支持を受けるのか、実際にどう協力してもらうのかは、プレイヤーの行動しだいとなる。



◀支援を得た勢力にタイミングを見計らって指示を出すエツィオ。ミッションをよりスムーズに遂行するために、重要な要素となりそうだ。

より多彩になったアクション

◆ソーシャルステルス

暗殺者としての気配を消し、あらゆる勢力に溶け込むことができる技能。これを駆使することで、人目をひくことなく堂々と街中を移動できる。

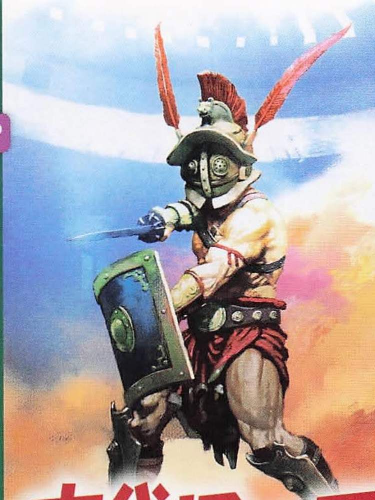
◆水中の移動が可能

移動中に水場に落下したとしても、そのまま自由に泳げる。水の都・ヴェネチアも舞台となるだけに、水中から標的に近づくなどの活用法が考えられる。

◆強化されたアサシン・ブレード



袖口に忍ばせている携帯短剣。今作は、短剣を両手に装着でき、毒を仕込んだポイズン・ブレードにアップグレードすることも可能。



血で血を洗う壮絶なバトルに勝ち続けろ!!

剣闘士 GLADIATOR BEGINS

剣闘士 グラディエーター ビギンズ			
2009年11月12日発売	¥5,040(税込)		
PSP	ジャンル	ACT(剣闘アクション)	ACT
	メーカー	アクワイア	育成
	備考	プレイ人数:1〜2人	対戦

剣闘士の生死を賭けた戦いを題材にした『グラディエーター ロード トゥフリーダム』の続編がPSPで登場する！

古代ローマを題材にしたバトルACT!

古代ローマで盛んに行われていた剣闘士競技を、剣闘ACTとして限りなくリアルに再現している本作。闘うための武具は数百種類にもおよび、手にした武具によってアクションが多様に変化するなど、綿密に作り込まれたシステムが魅力だ。今回は、剣闘士の育成とバトルに関するシステム。そして本作の楽しさをさらに引き出す通信機能について紹介！

闘うことに己の

ゲームの目的

剣闘士として名を上げて栄光をつかめ！

主人公は、剣闘士として買い取られ、多額の借金を抱えた奴隷。闘技に勝利して賞金を稼いでいき、雇い主への多額の借金をすべて返済して奴隷から解放されることを目指そう。剣闘士となった主人公は、訓練所で身体を鍛えたり、武具を購入したりして闘うための準備を行い、闘技場で毎日開催される闘技に参加して、賞金獲得を目指す日々を送る。訓練所と闘技場を行き来する生活のなかで、さまざまな人物と出会いながら成長を遂げていくことになる。

そして、この主人公となる剣闘士をどのように成長させていくかはプレイヤーしだいだ。攻撃力を上げるため筋力を上昇させるか、技を連続で繰り出せるようにするため持久力を伸ばすか……。装備できる武具も400種類以上用意されており、見た目から能力まで自由自在。自分だけの最強の戦士を作り上げよう！

自分の分身となる剣闘士の細かいメイキングが可能！



◀キャラクター作成画面では、自分が操る剣闘士の体格や髪型、肌の色などの詳細な設定ができる。

闘いに生き抜くための準備を行う

訓練所

剣闘士を育成している訓練所。ここでアビリティの強化や通り名の設定ができる。通り名とは、自分に名付ける愛称のようなもの。例えば「赤い城壁」と設定したら、赤い武具で身を固め、大盾スタイルで闘うと高評価が得られ、賞金が高くなるのだ。

訓練所でできる主なこと

- ステータスや装備の確認
- 通り名の設定
- スキルの設定・強化
- 訓練を受ける(実戦形式)

闘技に参加して賞金を手に入れる

闘技場

訓練所から闘技場に移動すれば、その日に開催されている闘技に参加できる。ここで勝利をものにすれば、その戦いのグレードに合わせた賞金が手に入るのだ。なお、場内には医療所や武具商店があり、傷の治療や武具の購入などが行える。

闘技場でできる主なこと

- 開催中の闘技に参加
- 傷を治療する
- 武具の売買・精錬
- ステータスや装備の確認

POINT 日々の闘いでキャラクターを強化

闘技に勝利すればAP（アビリティポイント）が、スタイルレベルが上がればSP（スキルポイント）が獲得できる。闘技場での戦いでは敵から武具を奪い取ったりすることで、装備品を充実させることも可能。各ポイントの振り分けや武具の装備といった日々の闘いの積み重ねで、キャラクターを少しずつ強化していくことになる。右に育成するうえでポイントとなる要素をあげているので把握してほしい。



◀闘技の結果によって、獲得できるAPの量が変わる。よい結果を出して、キャラクターを効率よく強化させよう。

育成 1 アビリティの強化

VIT（生命力）、END（持久力）、STR（筋力）の3つのアビリティがキャラクターの能力になる。獲得したAPは、これらの能力に振り分けていく。

育成 2 スキルの強化

訓練したり、闘いに勝ったりして獲得したSPを消費し、使いたいスキルのLVを上げる。LVが上がれば、そのスキルのダメージが大きくなる仕組みだ。

育成 3 武具による強化

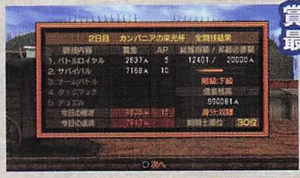
攻撃するための武器と身を守る防具を装備してキャラクターを強化。攻撃、耐久力、重量が個々の武具に設定されており、武具自体の性能も精錬で強化できる。

POINT 階級が上がれば賞金が多くなる

その日の闘技を終え、訓練所に戻る際に、戦績に応じた報酬を獲得できる。日々の獲得報酬は累積され、稼いだ合計金額が多くなると右のように階級はどんどん上がっていく。昇級することで、レベルが高く獲得賞金が多い闘技への参加資格を得られるのだ。

- 最上級
- 上級
- 中級
- 下級

賞金を稼いで最上級を目指せ！



◀借金の返済は、稼いだ報酬から自動的に引かれる。返済額が多くなると、身分が奴隷から変わることもあるようだ。

ネットワーク

ネットワークを通じて 対戦やキャラクターの交換が可能!

アリーナモードでは、PSPのアドホック通信を利用して友だち同士で対戦したりキャラクターを交換したりできる。さらにPS3本体があれば、アドホックパーティを介して全国のユーザーとの通信対戦も可能だ。これらの通信機能を使って自分が育てた剣闘士の実力を試してみよう。また、本体無線LANを使うかPS3やPCを経由して「PlayStation® Store」にアクセスすれば、ダウンロードコンテンツを利用できる。



◀ダウンロードコンテンツは定期的に更新される。これらを使ったキャラクターのコーディネートで友だちに自慢しよう。

通信を利用すればこんなことができる!?

●ネットワーク対戦
闘技場で1対1のデュエル形式のバトルを行う。試合時間など細かい設定を決めて、戦いを楽しむことができる。

●キャラクター交換
受信した相手のキャラクターが、本編中の闘技場に、強敵として登場する。強い戦士を育てて送り込もう!

●ダウンロードコンテンツの利用
Playstation® Storeによるアイテム配信も可能。ほかでは入手不可能な武具やキャラクターモデルが多数登場予定。

緊急企画! 電撃ゲームスが育成した剣闘士が登場する!!

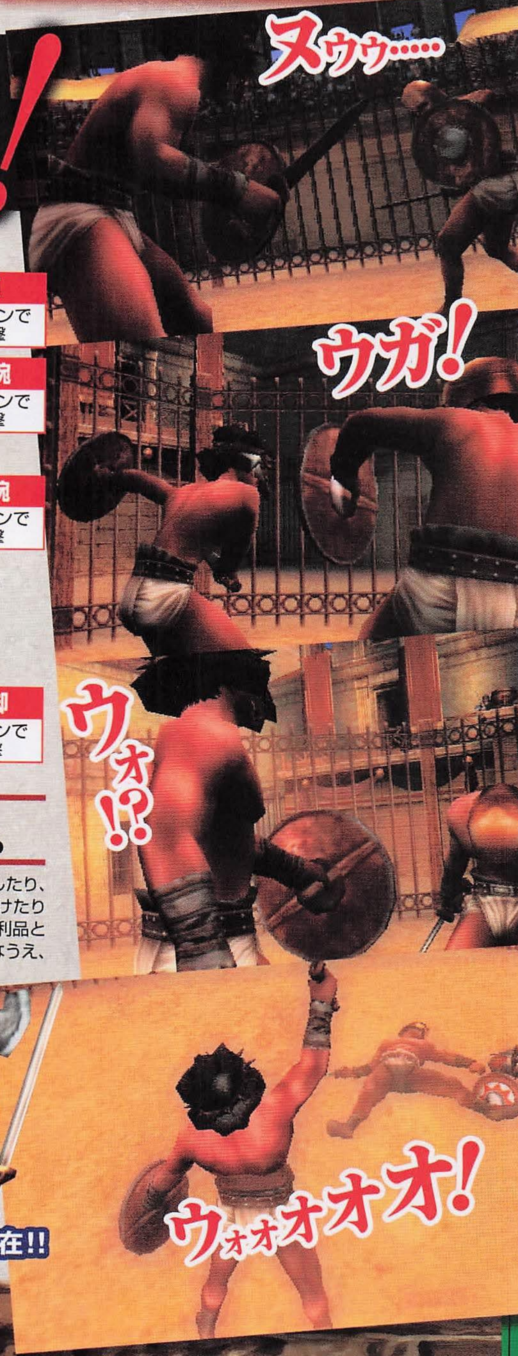
本誌、電撃プレイステーション、電撃オンラインの各コンテンツが育成した剣闘士たちを、ネットワーク対戦に登場させるという合同企画をここに発表! それぞれの剣闘士はオリジナル武具を装備しているので、それを奪い取って勝利し、自分のものにしよう!! 詳細は次号で!

●盾………電撃プレイステーション
●兜………電撃オンライン
●腕当て
●脛当て]…電撃ゲームス



オリジナル武具をゲットしよう!

人生を捧げよ!



バトルシステム

直感的で自由度の高いバトルが展開!!

剣闘士の攻撃は、ボタンの位置に対応して上下左右へ自在に振り分けられ、右の図ように狙いたい部位に合わせて手軽な操作感覚で攻撃を行える。また、1カ所の部位に集中的にダメージを与えると、受けた側はその部位に装備している武具を地面に落とすのも特徴の1つだ。これら以外にも、強力な一撃を放つ溜め攻撃やスキルによる攻撃も可能。また、相手の攻撃を瞬時に回避するドッジ、相手の攻撃を弾き返して相手に大きな隙を作るパリーなど、特殊な防御法も用意されている。熟練するほどに熱い駆け引きが楽しめるのだ。



部位の狙い分けができる!



◀相手の武器を落とすことができれば、形勢は一気にこちらに傾く! 相手の装備や、スタイルに応じた戦術で挑め!

POINT 武具によってスタイルが変わる

両手にどの武具を装備するかで闘技のスタイルが大幅に変化! 武具の組み合わせによって、下の4つのスタイルのいずれかになる。大盾スタイルで守りを固める、または二刀スタイルで防御を捨てて攻撃に専念させるなど、プレイヤーの好みのスタイルで闘うことができる。なお、同じスタイルに属する武器でも見た目だけでなく射程の長さや攻撃の速度が違うなど性能はさまざま。また、武具には重量があり、重すぎると動きが遅くなって闘技に支障をきたしてしまうので注意が必要だ。

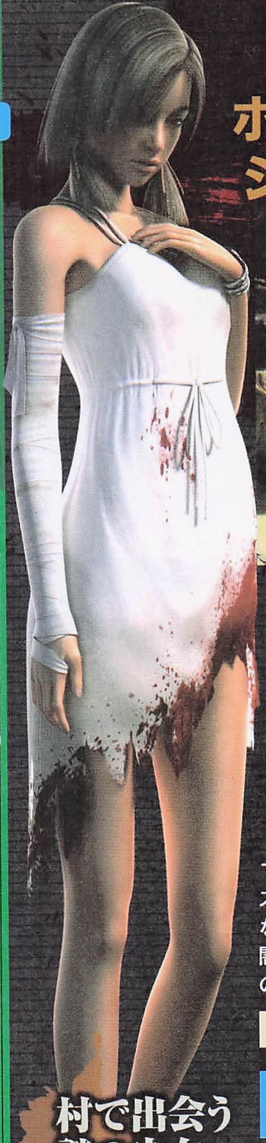


POINT 武具は着脱したり奪い取ったりできる

バトル中は、特定の武具を任意に着脱したり、相手が落とした武具を奪い取って身に着けたりでき、闘技に勝てば、それらの武具を戦利品として入手できる。店で買うより安上がりなうえ、敵が持っている武具には特殊効果が付いていることもあるのだ。



400種類以上もの武具が存在!!



ホラーガンSTG シリーズ第2弾 恐怖が眠っている







BIOHAZARD
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES

『バイオハザード(BH) ／ダークサイド・クロニクルズ』 で体験できるオリジナルエピソードが判明! 2002年の南米で、進化をとげた"恐怖"がプレイヤーを襲う!!

新たに判明したオリジナルストーリー＋収録エピソードをチェック!

本作はWiiリモコンを使ったガンSTG『BH／アンブレラ・クロニクルズ』に続く第2弾。その新たな魅力となっているのが、過去に起きた事件の闇を掘り下げるシナリオ構成だ。本編の物語を追いつつ、秘められていた新事実も体験できる。これまで収録エピソードとして『BH2』と『BH コード:ベロニカ』が発表されていたが、新たにオリジナルエピソードが判明! 今回はそのエピソードと同時に、過去に発表された情報も再確認していこう。

照準を操作して攻撃!



▲画面に表示される照準を敵に合わせて撃つ。前作のシステムを踏襲しつつ進化しているようだ。そちらの新要素にも期待したい。

バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ		
今冬発売予定	¥7,340(税込)	
ジャンル	STG(ホラーガンシューティング)	ACT
メーカー	発売元:カプコン／開発元:キャビア	冒険
備考	プレイ人数:1～2人	協力

Wii

村で出会う謎の少女 マヌエラ

南米シナリオの舞台となる水辺の村でレオンたちが出会う、謎に包まれた少女。どのような経緯でこの村にいたのかは不明だが、衣服には血痕も付着しており、ここで何かを目撃した人物には違いないだろう。

オリジナルストーリー 2002年の南米で拡大するバイオハザードの恐怖

新たに判明したエピソードの舞台は2002年の南米で、レオン・S・ケネディとジャック・クラウザーを主人公として展開する。ある目的で水辺の村を訪れた2人。村は閑散としていて不気味なほど静まり返っていたが、突如、ゾンビと思われる村人たちから襲撃を受けることに! さらに2人は、マヌエラという謎に満ちた少女に遭遇。いったいこの村に何が起こっているのか、そしてマヌエラが見たものとは? 恐怖が支配する村で、2人の壮絶なるサバイバル劇が幕を開ける……。



▲『BH2』と『BH4』で主人公だったレオン。今作は『BH4』より前の任務のようだ。合衆国エージェントとしてどんな活躍を見せるのか?

何を目撃したのか?



▶怯える様子も泣き叫ぶ様子もなく、ただ虚ろな表情で座り込んでいたマヌエラ。彼女の瞳に映ったものとは?

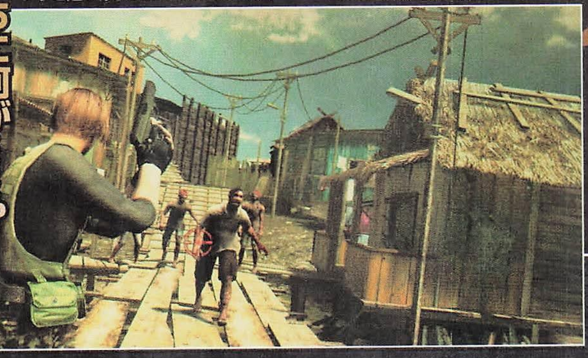
ジャングルの奥地にある水辺の村が舞台!



◀村は閑散としていて人影はない。その静けさが、不気味な雰囲気をかもし出している。

住人たちに何が……?

▼しばらく調査すると、どこからともなく村人が現れ、一斉に襲い掛かってくる。正気を失っているのか? ジリジリと迫る様子が恐怖を増大させる!



アメリカ合衆国のエージェント



レオン・S(スコット)・ケネディ

戦闘能力と判断能力に優れた青年。アメリカ西部の地方都市ラクーンシティの警察官だったが、かの惨劇から無事に生還。その腕前とサバイバル能力を買われ、アメリカ政府の特殊機関にスカウトされた。

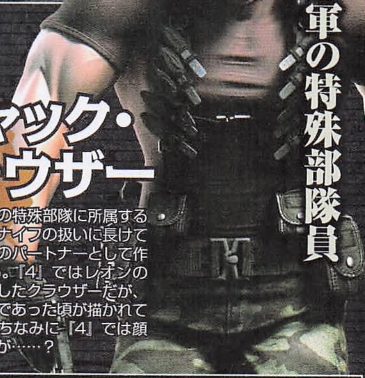
葬られし歴史の中へ……



『BH』シリーズの時系列と本作に収録されるエピソード

巨大製薬企業アンブレラを発端として描かれるシリーズ10作品を、ソフトの発売順ではなくストーリーの時系列順に確認。それぞれの年代や発生した事件の詳細について解説していこう。このうち本作にはクレア、レオンが主人公の『ＢＨ２』と『ＢＨ　コード：ベロニカ』も収録されている。それら2作品の内容もチェックしていこう。





ジャック・クラウザー

アメリカ軍の特殊部隊員

アメリカ軍の特殊部隊に所属する隊員。銃器とナイフの扱いに長けていて、レオンのパートナーとして作戦に従事する。『4』ではレオンの敵として登場したクラウザーだが、本作では相棒であった頃が描かれているようだ。ちなみに『4』では顔に傷があったが……？



▲戦闘能力の高さは群を抜いている。彼がパートナーを務めてくれるなら、非常に心強い存在となるだろう。

シリーズの時系列

本作で新たに追加されるエピソードを含め、ストーリーの本流が展開する10作品を時系列順にならべると以下のようになる。ちなみに新たなエピソードの舞台は2002年。時系列で見ると、アンブレラ・ロシア支部壊滅の1年前ということになる。

バイオハザード0　「1998年7月」

S.T.A.R.S.ブラヴォーチームが、黄道特急及び幹部養成所跡地を調査。アンブレラ幹部養成所が消滅する。　［黄道特急事件］

バイオハザード　「1998年7月」

消息を絶ったS.T.A.R.S.ブラヴォーチームを捜索するため、アルファチームが出動。アンブレラ研究所を発見する。［洋館事件］

バイオハザード3 LAST ESCAPE「1998年9月」

t-ウィルスにより、ラクーンシティでバイオハザードが発生。街に残っていたジルは脱出を試みる。　［ラクーン市壊滅事件］

バイオハザード2「1998年9月」

バイオハザード コード:ベロニカ「1999年12月」

バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ 南米シナリオ「2002年?月」

バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ「2003年?月」

ロシアのアンブレラ・コーカサス研究所で、B.O.W.破壊作戦が発動。研究所と新型B.O.W.を破壊する。　［アンブレラ終焉］

バイオハザード4　「2004年?月」

アメリカ大統領の娘、アシュリー・グラハムが誘拐される。レオン・Ｓ・ケネディが首謀者サドラーを倒し、彼女を保護する。

バイオハザード5　「2008年?月」

アフリカでB.O.W.の闇取引きの情報を入手。BSAAのクリス・レッドフィールドとシェバ・アローマが新たなバイオテロに遭遇。

地獄と化したラクーンシティから脱出せよ!

バイオハザード2

アンブレラの研究所から流出したt-ウィルスにより、ラクーンシティは死者の徘徊する地獄と化す。そこに足を踏み入れてしまったクレアとレオンは、隠れていたシェリー・バーキンを救出し、街からの脱出を目指す。



クレア・レッドフィールド

クリスの妹で19歳の学生。兄の行方を追い街にやってきた。



レオン・S・ケネディ

正義感あふれる21歳の新人警官。事件当日が初勤務だった。

レオンを選択すると!



▶クレアがパートナーとして登場。選んだキャラで展開が異なる場面もあるようだが……。



◀アンブレラの研究員、ウィリアム・バーキンの娘シェリーも登場。新しく描かれた『ＢＨ2』に期待しよう。

絶海の孤島、ロックフォート島で待つものは…

バイオハザード コード:ベロニカ

脱出不可能といわれるロックフォート刑務所に移送されたクレアは、そこでスティーブと出会う。2人は島からの脱出を試みるが、そこはアンブレラと深いかかわりを持つアシュフォード家が統治する島だった…。



クレア・レッドフィールド

アンブレラのパリ研究所で捕らわれ、ロックフォート島へ。



スティーブ・バーンサイド

アンブレラの施設、ロックフォート島に投獄されていた少年。

アレクシアが迫る!



▲アシュフォード家の当主アレクシアに隠された秘密とは何なのか？　闇を支配するモノの恐怖がそこに！

ここにもゾンビが!!

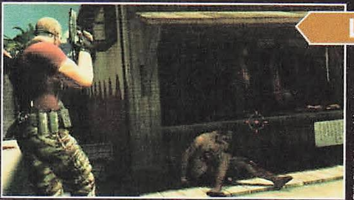


▼刑務所に収容されていた囚人がゾンビ化！　こんな場所にもウィルスの脅威が広まっていた。

ステージはツーマンセル(2人編成)で進行 パートナーとの連帯感が味わえる!

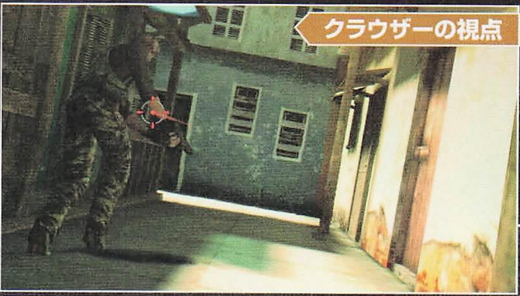
ステージはツーマンセルで進行。プレイヤーはそのうちの1人を操作し、迫り来る敵を倒しながらゲームを進めていくことになる。パートナーは、主人公との会話はもちろん、ときには一緒に戦ってくれることもあり、さまざまな場面で登場！　会話内容も多彩で、一緒に行動をともにしているという連帯感と臨場感を味わいながらプレイできる。

レオンの視点



◀▼南米編ではプレイヤーキャラとしてレオンを選ぶとクラウザーが。クラウザーを選ぶとレオンがパートナーとして登場。2人で行動しながら村の調査を進めていく。

クラウザーの視点



キーワード解説

●**B.O.W.**（Bio Organic Weapon）：アンブレラがt-ウィルスをもとに開発した生物兵器。

●**BSAA**（Bioterrorism Security Assessment Alliance）：『ＢＨ５』に登場した組織。アンブレラ崩壊後、B.O.W.がテロリストたちの手に渡る。その流出を自身の責任とされることを危惧した製薬企業連盟は、対バイオテロ部隊である「BSAA」を設立した。

●**S.T.A.R.S.**（Special Tactics And Rescue Service）：ラクーン市警の内部に組織された特殊作戦部隊。さまざまなスキルを有する優秀なメンバーによって構成され、市警では対処することが不可能な特殊な案件を処理する。アルファチームとブラヴォーチームの2班が存在し、S.T.A.R.S.の隊長とアルファチームのリーダーはアルバート・ウェスカーが兼任していた。

●**t-ウィルス**：アンブレラが始祖ウィルスをベースに作り出したウィルス。拡散初期の感染力が極めて高く、空気感染によって拡大。しだいに感染力は弱まるが、感染者の血液や唾液などが体内に入ることで拡散を続ける。感染すると体内の細胞が活性化し、本能のまま食欲を満たすために徘徊する。

●**アンブレラ**：国際的な巨大製薬企業。医療機器や医薬品の開発により表面上は優良な企業であったが、裏では生物兵器、ウィルス兵器の開発を推進していた。

●**始祖ウィルス**：1996年にアフリカで発見されたウィルス。これをもとに数々のウィルスや、生物兵器がアンブレラによって生み出された。

●**バイオハザード**：人体や環境に極めて有害な物質、あるいは生物が漏れ出すことで起こる生物災害。バイオハザードが確認されたラクーンシティに対し、アメリカ政府は核ミサイルによる攻撃（滅菌作戦）を実施した。

地球の命運は「神を喰らう者（ゴッドイーター）」たち

仲間と協力して荒ぶる神に立ち向かう 超爽快ハイスピードアクション

疾走感あふれるアクションや、最大4人同時で遊べるマルチプレイ機能の搭載など、ACTゲームファンが求める要素が詰め込まれた本作。プレイヤーはゴッドイーターとなり、さまざな形態へと変化する武器「神機」とダッシュやハイジャンプといったアクションを駆使して、宿敵である荒神と戦っていく。今回は、ゴッドイーターたちのアジトとなる「アナグラ」や、荒神に対抗するための神機の詳細、ストーリーにかかわる重要人物などをチェックしよう！



▲マルチプレイでは、仲間との連携が勝利のカギを握る。プレイヤー同士で声を掛け合いながら戦えるのもPSPならでは。

巨大な人工建造物「アナグラ」の施設

ゴッドイーターたちが集う軍用施設となる「アナグラ」。ここには、ミッションを受注したり、神機をパワーアップしたりできる豊富な施設がある。内部は各階層で5つの区画に分かれており、住人からは荒神に関する有力な情報を入手できたりもする。

アナグラの各区画

- エントランス
- 新卒区画
- ベテラン区画
- ラボラトリ
- 役員区画



◀アイテムや神機のカスタムパーツが入荷する「よろず屋」。荒神とのバトルに備えて、必要なものはここで調達しておこう。

STORY 荒神たちの侵攻を阻止すべく 特殊組織「フェンリル」が立ち上がる

地球上のありとあらゆるものが荒神によって喰い尽くされ、世界は混沌の渦に巻き込まれていた――。人類が絶望するなか、特殊組織「フェンリル」は荒神に唯一対抗できる生態兵器「神機」を開発。フェンリルは、神機を扱える人間「ゴッドイーター」を集めた部隊を編成し、今日を生き抜くため荒神に立ち向かうのだった。

GOD EATER®

世界を破滅に追い込んだ元凶「荒神（アラガミ）」と戦うゴッドイーターとなり、仲間とともにフィールドを縦横無尽に駆け巡るハンティングアクション。「神機（ジンキ）」を用いて神を喰らえ！

GOD EATER（ゴッドイーター）			
今冬発売予定		¥5,229（税込）	
PSP	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
	備考	プレイ人数：1～4人	



主人公

オラクル細胞を接種していることから、神機をあつかえる適合者としてフェンリル極東支部に招かれ、ゴッドイーターの一員となる。仲間とともに荒廃した世界で荒神を討伐していくなかで、世界を破滅に導く巨大な陰謀へと巻き込まれていくことになる。

アリサ

ロシア支部から赴任してきた少女。戦闘センスは申し分ないが、高飛車な性格で、精神的に不安定なところがある。

ソーマ

18歳という若さにしてゴッドイーターの古株。無口で人と接することを嫌う性格で、群を抜いた戦闘能力を持っている。

コウタ

主人公と同時期にフェンリルに招かれた少年。つねに明るく、部隊のムードメーカー的存在。家族思いな一面もある。

髪型や衣服などを自由にカスタマイズ



▲キャラクター作成時に外見を細かく設定できる。一部はゲーム中でも変更可能。

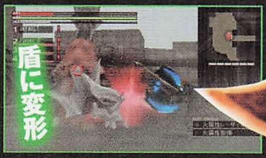
主人公は男女どちらかを選択

ゲーム開始時に、男女好きな方から主人公を選べる。性別によって見た目やボイスが変わるので、自分が気にいったほうを選ぼう。

の手に託された——

BATTLE 多彩な形態を持つ「神機」を使いこなせ！

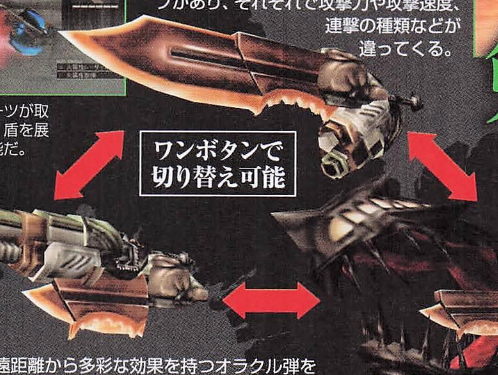
バトルでは、3系統7種の形態を持つ神機を状況に応じて自由に切り替えながら戦っていく。銃形態による攻撃で消費したオラクルポイントは、剣形態の攻撃を命中させると回復する。また、剣形態の攻撃のほか、ダッシュやステップで消費したスタミナは、時間経過で回復する。それぞれのゲージがなくならないように、バランスよく使い分けるのだ。



▲神機には装甲パーツが取り付けられている。盾を展開したガードも可能だ。



▲仲間が戦闘不能になってから30秒以内であれば、自分の体力を分け与えて蘇生させられる。



剣形態

連撃で相手を斬り刻む近接攻撃を主体にした形態。短剣、長剣、大剣の3タイプがあり、それぞれで攻撃力や攻撃速度、連撃の種類などが違ってくる。



▲華麗な連撃が得意な短剣、豪快な一撃を放つ大剣など、好みのものを選んで使おう。

銃形態

遠距離から多彩な効果を持つオラクル弾を発射して攻撃する。剣形態同様、速射、爆撃、狙撃の3タイプで使い勝手が大きく変わる。



▶銃形態ならば、照準が出るエイムモードに切り替えて遠距離から攻撃が可能。

捕喰形態

喰らいついて荒神の能力を体に取り込み、身体能力を飛躍的に上昇させる。攻撃力や移動速度が増すうえに、空中2段ジャンプが可能になる。



▲◀捕喰に成功すると、一時的にバーストモードが発動！

仲間にパスすることもできる

捕喰した能力は「アラガミバレット」として放射できる。仲間との受け渡しも可能で、さらに濃縮された一撃を放てる。



ENEMY 「荒神（アラガミ）」とは？

近未来の地球で、ある日、突如発生した「オラクル細胞」が地球上のあらゆる物体を捕喰しはじめた。捕喰したものにより多様な姿へと進化するそれを、人々は畏怖の念を込め「荒神」と名付けた。



サクヤ
主人公たちの先輩隊員。責任感が強く、物事を冷静に捉える人柄が支持され、まとめ役として皆から信頼されている。

リンドウ
主人公が所属するゴッドイーター第一部隊のリーダー。軽口ばかり叩くが、戦闘では抜群の判断力と行動力を発揮する。

雨宮ツバキ
第一部隊を統括する教官で、リンドウの実の姉でもある。過去にゴッドイーターとして活躍していた。

シックザール支部長
フェンリル極東支部の主導権を握る統括者。極東支部主導による大規模な計画を遂行する。

ペイラー・榊博士
独自に荒神を研究し続ける博士。荒神に関する豊富な知識を生かして、主人公たちを教育。



『鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST －暁の王子－』から続く、完全オリジナルストーリーの詳細を追う！

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 黄昏の少女

DAUGHTER OF THE DUSK

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST －黄昏の少女－		
12月10日発売予定	￥6,090（税込）	
Wii ジャンル	AVG	ACT
メーカー	発売元：スクウェア・エニックス	謎解
備考	プレイ人数：1人用	





「鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST」ゲーム化第2弾!!

今作の主人公は、前作と同じくエルリック兄弟。彼らを動かし、おなじみのキャラたちと会話をしつつ情報を集めていくことで物語は進む。もちろん、キャラのセリフはフルボイスで、重要なシーンではハイクオリティのアニメーションも流れるなど、"ハガレン好き"にはたまらない贅沢な内容となっている。

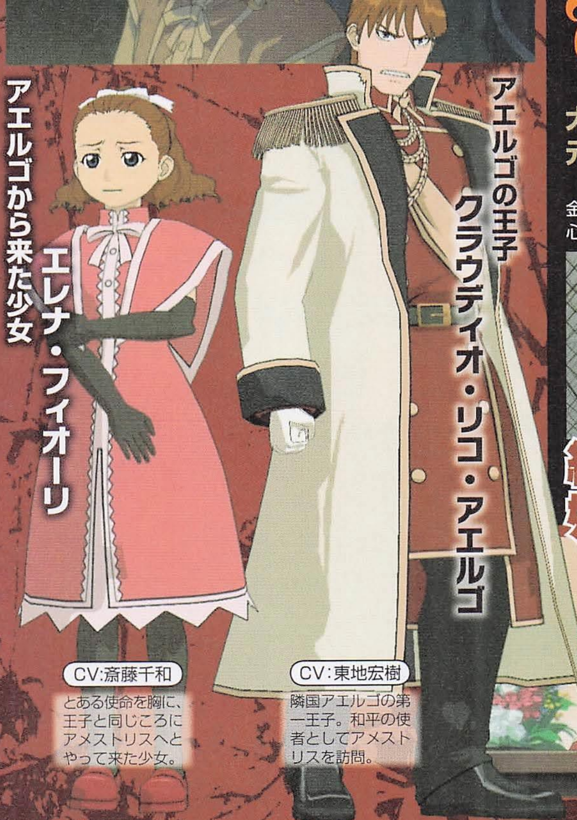


◀物語は基本的に会話形式で進み、ときにはエルリック兄弟以外の視点で進むこともある。

登場人物 Character

隣国アエルゴからの訪問者がキーとなる

今作でも前作の登場人物が引き続き登場。エルリック兄弟を主役に、アメストリスの隣国アエルゴの王子・クラウディオと、アエルゴから来た少女・エレナの2人がドラマの中心となる。



アエルゴの王子 クラウディオ・リコ・アエルゴ

CV：東地宏樹

隣国アエルゴの第一王子。和平の使者としてアメストリスを訪問。

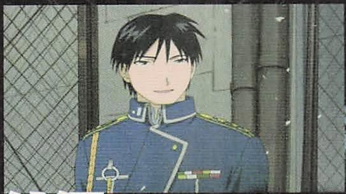
アエルゴから来た少女 エレナ・フィオーリ

CV：斎藤千和

とある使命を胸に、王子と同じころにアメストリスへとやって来た少女。

大佐をはじめとした元東方司令部の面々も登場！

もちろんエルリック兄弟以外にも、焔の錬金術師ことマスタング大佐と、その部下を中心とした東方司令部の面々も大活躍！



もちろん主役はエルリック兄弟!!



エドワード・エルリック

CV：朴璐美

エルリック兄弟の兄。史上最年少で国家錬金術師の資格を得た天才。

アルフォンス・エルリック

CV：釘宮理恵

人体錬成を行った代償で肉体を失い、鎧に魂だけを定着している。

続編始動 エルリック兄弟が





物語
Story 前作の第7話からコミックス第16巻へとつながるストーリー

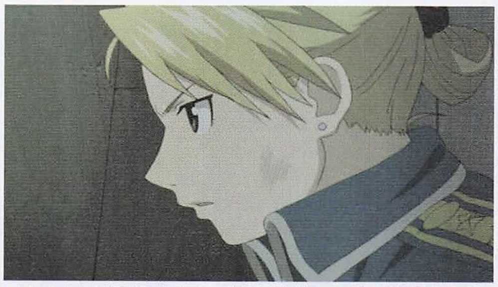
原作者の荒川弘さんが監修し、コミックスの第16巻へとつながる本シリーズ。その前編に位置づけされる『鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST －暁の王子－』では、調印式に出席したクラウディオ王子が、鷹の目ことホークアイ中尉に狙撃される直前までが描かれた。なぜ王子が狙撃されるのか？　そして、なぜ狙撃手がホークアイ中尉なのか!?　さまざまな謎を残したまま、連続爆破テロの勃発、王子の失踪、エルリック兄弟の対立など、物語は急展開を見せる。



◀エレナがアメストリスに来た本当の理由も明かされることに!?

Playback 『鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST －暁の王子－』のあらすじ



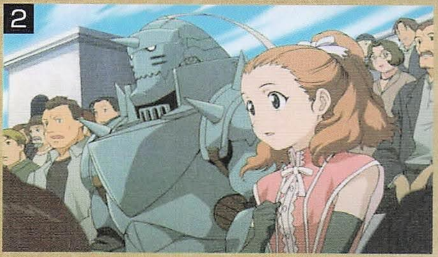


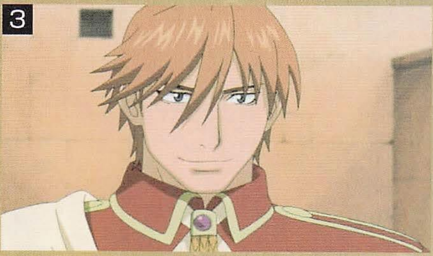
アメストリスと南方の国・アエルゴ。長く続いてきた国境紛争は、アエルゴの王子・クラウディオの訪問により終止符が打たれようとしていた。その王子を祝祭で出迎えたセントラルの街で、エドとアルの2人はエレナという少女に出会う。彼女を交えて祝祭を楽しむ一行だったが、停戦条約調印式の場で王子は、「鷹の目」の手により銃撃されるのであった……。

先行ガイド 第8話「銃声がつらぬく願い」

「鷹の目」による王子狙撃事件をエドとマスタングは止められるか!?

1


2


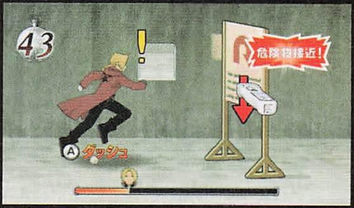
3


4


❶ブラッドレイ大統領からの特命により、クラウディオ王子の暗殺任務を受けた、鷹の目ことホークアイ中尉。その背後には、人造人間（ホムンクルス）たちの影が……。
❷アルとともに調印式を見守るエレナ。波乱の調印式のあと、エレナは胸に秘めた重大な決意を果たすため、運命に立ち向かってゆく。だが、彼女の無垢な瞳を曇らせる悲しみは、やがて暗雲となり、セントラルの街を覆いつくすことに……。
❸自信に満ちた不敵な笑みと、国の次代を担う者としての冷静なふるまいは、国民の信頼を集める一方で、外に敵を作りやすくもあるようだ。
❹軍上部の謀略を察知したマスタング大佐と協力し、暗殺阻止へ向けて行動を開始するエド。

CHECK シナリオ中にはWiiリモコンを使ったミッションも発生!!

今作でもWiiリモコンを使ったミッションは健在。画面に出る指示に合わせてWiiリモコンを振ったり、ポインタを合わせてWiiリモコンを回したりなど、パターンもさまざま。ときにはWiiリモコンで見る、触るなどのアクションも発生！　さらには、情報をかき集めて推理を行う思考タイプのミッションも用意されているようだ。



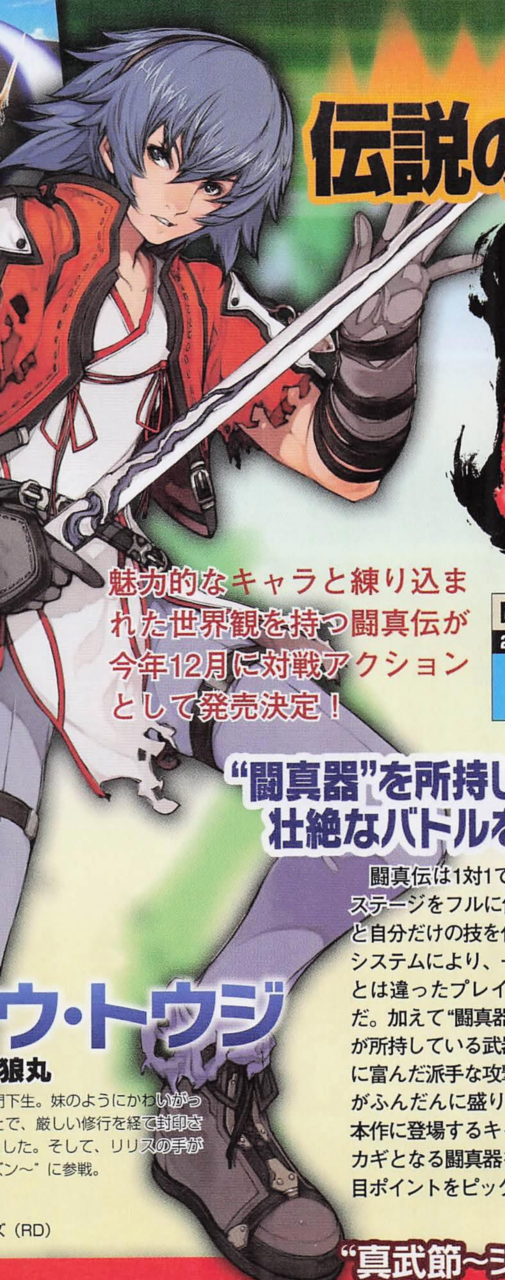
▲ミッションの1つ「調印式会場を駆け抜けろ」。暗殺の危機にある王子を救うためエドは走る！

王子暗殺事件の真相に迫る！









伝説の武器"闘真器"を駆り

闘真伝

魅力的なキャラと練り込まれた世界観を持つ闘真伝が今年12月に対戦アクションとして発売決定！

闘真伝		
2009年12月発売予定	¥7,140(税込)	
Wii ジャンル	FTG(対戦アクション)	ACT 対戦
メーカー	タカラトミー	
備考	プレイ人数:1～2人	

"闘真器"を所持した者たちが壮絶なバトルを繰り広げる

闘真伝は1対1で行う対戦アクション。ステージをフルに使った360度アクションと自分だけの技を作り出せるコンボメイクシステムにより、一般的な対戦アクションとは違ったプレイ感を味わえるのが特徴だ。加えて"闘真器"という各キャラクターが所持している武器により、バラエティーに富んだ派手な攻撃が可能と、魅せる要素がふんだんに盛り込まれている。今回は、本作に登場するキャラクターと、バトルのカギとなる闘真器を紹介するとともに、注目ポイントをピックアップしてお届けする。

シンドウ・トウジ

闘真器 豪斬剣　白狼丸

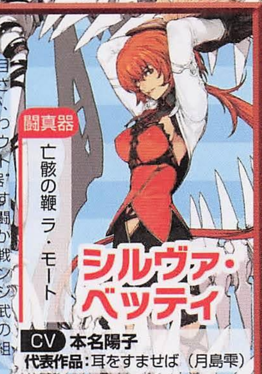
剣の達人を目指す蒼龍会の門下生。妹のようにかわいがっていたリリスがさらわれたことで、厳しい修行を経て封印されていた闘真器 白狼丸を手にした。そして、リリスの手がかりを求めて"真武節～シーズン～"に参戦。

CV 野島健児

代表作品：ゾイドフューザーズ（RD）

STORY

武術を極めることを目的とした蒼龍会で保護されていた少女リリスが、謎の女シルヴァにさらわれてしまう。師匠ショウキの下で修行していたトウジだったが、"闘真器"を操るシルヴァに対抗するため、ショウキから闘真器を受け継ぐ。古来から伝わる闘真器使いの戦い"真武節～シーズン～"に参加したトウジは、戦いのなかで"真武節～シーズン～"の真の目的と、それをめぐる組織の陰謀を知る。



シルヴァ・ベッティ

闘真器 亡骸の鞭 ラ・モート

CV 本名陽子

代表作品：耳をすませば（月島雫）

電撃㊭王で好評連載中!!

"真武節～シーズン～"にかかわるキャラクター

登場するキャラクターで、現在判明しているのは13人。ここではトウジ、リリス、シルヴァ、アイダベル以外の9人を紹介しよう。ショウキは闘真器を所持していないが、蒼龍会の師範で過去に"真武節～シーズン～"に参戦したという経歴を持つ。ストーリーに大きくかかわってくることは間違いない。



カーマイン

闘真器 聖剣 キャリバーン 聖槍 グーニングル

CV 保志総一郎

代表作品：機動戦士ガンダムSEED（キラ・ヤマト）



富士見 守

闘真器 混沌の妖剣 翳丸

CV 緑川　光

代表作品：新機動戦記ガンダムW（ヒイロ・ユイ）



塚原 早苗

闘真器 鮮血の紅 牡丹

CV 桑島法子

代表作品：機動戦艦ナデシコ（御統ユリカ）



ゴヤスレイ

闘真器 大地の合神 ジャクルトゥ

CV 中井和哉

代表作品：ONE PIECE（ロロノア・ゾロ）



ダン・マクガバン

闘真器 マスター オブ プラチナ

CV 小山力也

代表作品：24-TWENTY FOUR-（ジャック・バウアー）



ウィノ・マクガバン

闘真器 フラッシュ オブ ゴールド

CV 戸松　遥

代表作品：To LOVEる －とらぶる－（ララ・サタリン・デビルーク）



モーリッツ・ウルリッヒ

闘真器 サイレンス オブ シルバー

CV 子安武人

代表作品：機動戦士ガンダムSEED DESTINY（ムウ・ラ・フラガ）



ビリー・ライダー

闘真器 ブレット・ブリッタ ＆ ビースティーウィメン

CV 関　智一

代表作品：機動武闘伝Gガンダム（ドモン・カッシュ）



ショウキ

CV 佐藤正治

代表作品：キン肉マン（バッファローマン、サンシャイン）

個性溢れる戦闘スタイルで魅せる剣劇バトル

バトルを彩る2つの顔を持つ闘真器

闘真器とは古来より伝承されている意思を持った武器のこと。闘真器は主に下の3種類があり、闘真器使いとなんらかの同調をすると、より強力な武器に姿を変える。ゲーム中では、闘真器の真の力が発揮されると、攻撃力が大幅に上昇する代わりにガードができなくなるものや普段とは異なる攻撃を繰り出すことができるもの、スピードや防御力などのステータスが上昇するものなど、闘真器によって効果が大きく異なる。これらの個性豊かな武器により、バトルでより複雑な駆け引きが展開されるのだ。


▲シルヴァは異界の者を呼び出す闘真器を持つ。攻撃力と攻撃範囲が上昇する。

闘真器の主なタイプ

契約型

闘真器自身が意思を持ち、自らが認めた相手にのみ伝承を許すタイプ。トウジ、リリス、カーマインなどが持つ闘真器が契約型にあたり、闘真器と所持者の意思がリンクすると、強力な武器に覚醒(変形)することができる。



▲トウジが持つ闘真器、白狼丸は普段は細身の剣なのだが……。



▲変形後は大白狼丸となって剣がひと回り大きくなり、攻撃がより強力になる。

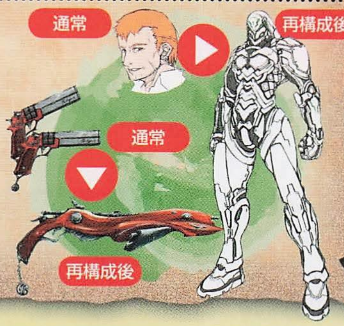
侵食型

侵食型は、闘真器が使い手に物理的や精神的に融合するタイプ。普段は武器の形状をしているが、融合すると使い手の姿をも変えてしまう。富士見 守の闘真器が侵食型で、侵食後は普段とは異なる攻撃手段を使って戦える。強力だが負担も大きく、諸刃の剣といった闘真器だ。



再構成型

闘真器を兵器として開発したものに多く見られ、ハイテクノロジーを融合して完全にコントロールできるようにしたもの。闘真器の持つ力を分子レベルまで解析し、素材として再構成し直すタイプである。ダン・マクガバン、ウィノ・マクガバン、モーリッツ・ウルリッヒなど、パワードスーツ系の闘真器が再構成型にあたる。また、ビリー・ライダーの拳銃も程度の差こそあれ、再構成型にあたる。



ここに注目!! 1 3Dモデリングがキャラを引き立たせる!

Wiiの限界まで挑んだキャラクターの3Dモデリングは、アップで見てもイラストと遜色がないほど。闘真伝はキャラのデザインや設定が魅力のひとつであり、ゲーム中にそれが再現されている。




◀ストーリーではトウジとともに旅をするカーマイン。謎の多い青年で、2つの闘真器を持ち二刀流で戦う。

ここに注目!! 2 豪華な早期購入者特典

闘真伝の早期購入者特典として、サウンドドラマ2本を収録したDVDが同封されている。声優の熱演シーン、男性キャラが総出演しているドラマ、女性キャラのその後の物語など、声優ファンなら誰もが欲しくなる1枚だ。



『闘真伝』DVD特典の内容

- 声優陣が熱演したムービーシーン
- 新規収録のサウンドドラマ
  『闘真伝外伝　ドキ！男だらけの温泉乱戦』
  『ウィノ・マクガバンズレポート』
- ゲームBGM集
- キャラクターグラフィックライブラリー＆ボイスコレクション



ここに注目!! 3 豪華な声優陣に2人のアイドルが華をそえる

本作の声優陣は代表作品と名前を見れば声をイメージできる有名声優ばかり。またヒロインのリリス役にはアイドルグループ"AKB48"のメンバーである佐藤亜美菜さんが、アイダベル役には同じくアイドルグループ"SKE48"の松下 唯さんが起用されている。2人の演技にも注目だ。

リリス役
佐藤亜美菜（AKB48）

アイダベル役
松下　唯（SKE48）



アイダベル・フローラベル
闘真器　呪いのゴーレム　ナイトメア



リリス
闘真器
双剣　ムスペルヘイム（炎の短剣）
ニヴルヘイム（氷の短剣）

記憶を失って倒れていたところを保護され、蒼龍会に住み込んで身の回りの世話をしていたリリス。ところがある日シルヴァにさらわれ、自分に課せられた重い運命を知る。普通の少女であったリリスだが、闘真器使いとなって、トウジの目の前に立ちはだかる。

共に闘え―

手軽な操作で繰り出す爽快アクションが魅力の『三國無双』シリーズ。本作では敵の大軍だけでなく、武将の10倍以上もあるような、巨大な生物／兵器と戦うことも！







最大4人のネットワークプレイが熱い ハイスピード協力型ACT!

本作は、今年2月にPSPで発売された『真・三國無双 MULTI RAID（以下MR）』を、大幅にボリュームアップしたオンライン対応作品。ネットワークプレイでは最大4人でチームを組み、無数の敵や巨大な兵器などが一体となった“武装拠点”を攻略していくことになる。『Special』版の新要素を多数追加し、マルチプレイACTとして新たに生まれ変わった『三國無双』がここに!





◀なんといっても最大の魅力は、ほかのプレイヤーとの協力／対戦プレイ！ 4人で武装拠点を攻略せよ!!

覚醒前

趙雲子龍

蜀が誇る五虎大将の1人。忠義にあつく、誠実かつ穏やかな性格を持つ。だが、ひとたび戦いとなれば、得意の槍で闘志あふれる戦いを見せる。



『MR』といえば…… 全武将の“覚醒”も健在！

▶覚醒ゲージがMAXになると、キャラクターの全能力が大幅に強化され、見た目も変わる真・無双覚醒が発動可能に！

真・三國無双 MULTI RAID Special

真・三國無双 MULTI RAID Special			
2009年10月1日発売	¥7,140		
PS3	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	コーエー	協力
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	歴史
2009年10月1日発売	¥7,140		
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	コーエー	協力
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	歴史

PS3×Xbox360 コラボクエストではあの人気キャラが登場！

PS3版とXbox360版では、それぞれ異なる他作品とのコラボレーションクエストが発生する。ストーリーモードのプレイを進めていくと、PS3版にはリュウ・ハヤブサなど『NINJA GAIDEN Σ2』のキャラ、Xbox360版には女媧など『無双OROCHI』のキャラがゲーム中に現れるのだ。そして、彼らに話しかけると、それぞれ固有のクエストが受けられるようになる。クエスト自体の詳細はまだ不明だが、クエストクリア時には、リュウ・ハヤブサなら“龍剣”、女媧なら“女媧の細剣”が入手可能！　さらに、このコラボ武器を装備した状態で無双乱舞を放つと、キャラクターごとの特殊なモーションが発動するのだ。右では、作品を枠を越えて現れたこの新たなる力を紹介しよう。



PS3 リュウ・ハヤブサ from『NINJA GAIDEN Σ2』



▲龍の一族に受け継がれてきた龍剣……リュウ・ハヤブサから借り受けたその力を、周泰が解き放つ!?



Xbox360 女媧 from『無双OROCHI』



▲古代中国神話から現れた女媧。彼女の細剣を持った趙雲が、華麗な剣技を見せる。

OnlinePlay オンライン都市を経て共闘する仲間を探そう！

PlayStation Network／Xbox LIVEを使ったマルチプレイが魅力の本作。ほかのプレイヤーとのマルチプレイを楽しむ場合、まずはオンライン都市を作成／検索してほかのプレイヤーと合流する。そして仲間が集まったら挑戦するステージを決めて出発しよう！　この都市上や戦闘フィールド上では、チャットやマイクデバイスでユーザー同士の交流も可能。強敵との戦いでは、事前の打ち合わせやプレイ中のお互いのコミュニケーションが不可欠かも!?



◀都市はオフラインでも利用可能で、自分だけの拠点のような存在。戦いの準備や、仲間集めを行う。



▶参加したプレイヤーたちが、協力してクエストにチャレンジ！　仲間を助け勝利を目指そう。

[オンライン都市]プレイヤーの条件を設定してオンラインの世界へ！

ユーザー同士が集うオンライン都市は、プレイヤーが自分で作成するか、検索して入場するかを選ぶ。その際は、いくつかの設定ができ、作成の場合は、プライベート設定（フレンドのみか否か）、レベル上限・下限、勢力制限が設定できる。検索の場合は、レベル上限・下限、勢力制限が検索設定として選べる。自分の強さに合った都市を、細かい設定で探せるわけだ。



▲マルチプレイには、オンライン都市を経る必要がある。まずは作成／検索！



▼集まった仲間たちと戦場へ。強大な敵との戦いも、4人の力を合わせれば……！

仲間を募ってみなで出撃！

[武将交換]育てた武将を客将として交換！

オンライン都市では、自分が育てた武将をほかのプレイヤーと一時的に交換することができる。交換した武将は、共闘武将（下記参照）として利用可能。ほかのプレイヤーの力を、オフラインでの戦いでも借りられるわけだ。



◀借り受けた武将は共闘武将に。貸し出した武将は、一定数のクエストをクリアすると帰ってくる。



◀帰還後は、借りていた客将が稼いだ経験値に応じ、貸した武将が成長！

OfflinePlay やり込み要素大充実の1人用各種モード

本作ではシングルプレイのオフラインモードも、歴代のシリーズを上回るほどに大充実。ほかの勢力の物語を楽しめる「勢力転生」や、練成によって武器に能力を付加できる「武器強化」、武将カードの組み合わせで発動する「計略」など、各種やり込み要素が満載なのだ。なかには、客将の共闘武将化のように、オンラインと連動しているものもある。



孟獲 覚醒前

中国南西部を支配する南中の王。10万の兵を従え、蜀に反乱を起こした。巨躯と怪力の持ち主で、巨大な柱を武器に暴れ回る。実は恐妻家。





▲都市の鍛冶屋に練成素材を渡すことで武器を強化。自分好みの武器になるよう、カスタマイズが楽しめる。

[共闘武将システム] 1人でも仲間を連れて協力プレイ！

シングルプレイ時には、武将を最大3人まで仲間として出撃させられる。この共闘武将は高度なAIで動作しており、1人でもマルチプレイのような感覚でプレイが楽しめる。



◀▼編成できる武将は、ストーリーが進むにつれて増加。また、前述の武将交換で借り受けた客将も編成に加えられる。

仲間武将に指示を出そう!!

[武将列伝]各武将のイラストを閲覧可能

特定条件を満たして「転生」した武将は、ギャラリーに登録される。以後は、武将のイラストとプロフィールが閲覧可能に！


趙雲


月英


張飛

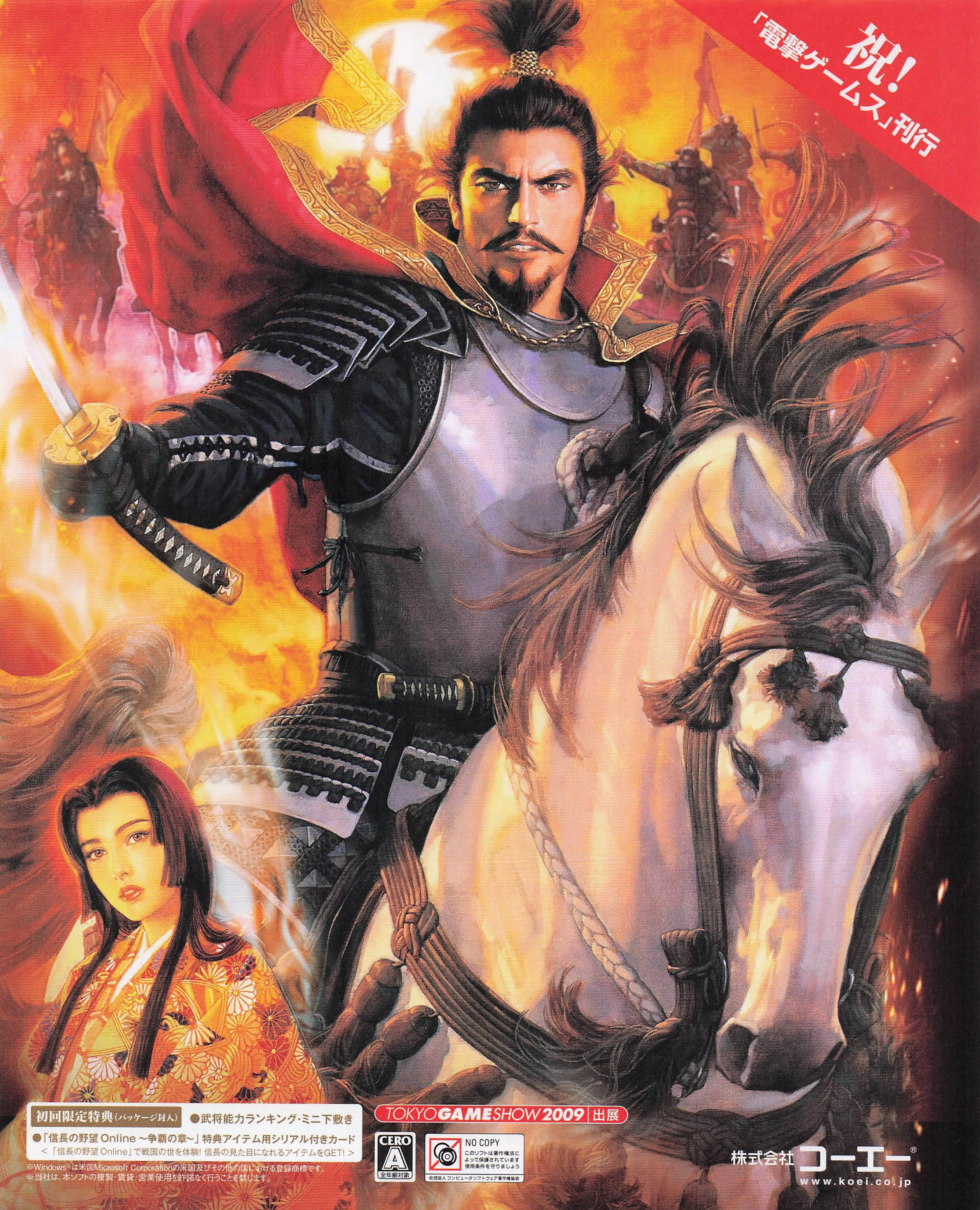

孫尚香


小喬


koei
TOKYO GAME SHOW 2009 出展
祝！
「電撃ゲームス」
刊行


PLAYSTATION 3
XBOX 360
スピードが違う。刺激が違う。
真・三國無双
マルチレイド
MULTI RAID
Special
10月1日発売予定
PLAYSTATION®3版 ／ Xbox 360®版　同時発売予定
●美しく、そしてダイナミックに!! グラフィック一新で驚きの臨場感。
●敵兵の大幅増で、ハイスピードバトルに一騎当千の爽快感をプラス。
●シングルプレイもさらに熱く! 新たに“共闘武将システム”を搭載。
希望小売価格 6,800円（税込 7,140円）
※画面は開発中のものです。
書籍 真・三國無双 MULTI RAID Special コンプリートガイド 上・下
上巻：2009年10月上旬発売予定 下巻：2009年10月下旬発売予定 定価各1,700円（税込1,785円） ω-Force監修 A5判
▼ PSP®（PlayStation®Portable）版 好評発売中
【真・三國無双 MULTI RAID】 希望小売価格4,800円（税込5,040円）
CERO B 12才以上対象
公式サイト http://www.gamecity.ne.jp/musoumrsp/
■当社は、本ソフトの複製・賃貸・営業使用を許諾なく行うことを禁じます。
■“PS”“PLAYSTATION”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■Microsoft、Xbox、Xboxロゴ、Xbox 360、Xbox 360ロゴは、米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標です。
※予約特典は商品引渡し時のプレゼントになります。※数に限りがございます。無くなり次第終了となりますので予めご了承ください。
《予約特典》
特製 3Dキャラクターカード
Produced by ω-Force
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp


koei
切り拓け、
天下への道――
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
天道
絶賛
発売中
Windows®7
対応
Windows® XP/Vista/7 希望小売価格10,800円（税込11,340円）
攻略本 信長の野望・天道 ハンドブック 上・下 上:10月上旬 下:10月下旬発売予定 定価各1,890円（税込）
待望のシリーズ最新作、ついに登場!
● シリーズ初! かつてない国盗りの面白さ、敵の領地を削り取る『街道戦略』
● あなたの戦略眼が試される! 多彩な戦術を生み出す『連携攻撃』を搭載
● 短時間でも楽しめる! ドラマチックな生き様を体験、『群雄覇権』モード
[体験版ダウンロード]はこちら▶http://www.gamecity.ne.jp/tendou/
ケータイサイトはこちら
同時発売
信長の野望・天道 プレミアムBOX
希望小売価格 12,800円（税込13,440円）
【特典内容】
① 『信長の野望・天道』 オリジナルサウンドトラック（長野剛氏描き下ろしピクチャーレーベル）
② 『信長の野望・天道』 シブサワ・コウ秘伝攻略法
③ 特製・戦国武将家紋シール（40種）



祝!
「電撃ゲームス」刊行
初回限定特典(パッケージ封入)
●武将能力ランキング・ミニ下敷き
●「信長の野望 Online ～争覇の章～」特典アイテム用シリアル付きカード
＜「信長の野望 Online」で戦国の世を体験! 信長の見た目になれるアイテムをGET! ＞
※Windows®は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
※当社は、本ソフトの複製・賃貸・営業使用を許諾なく行うことを禁じます。
TOKYO GAME SHOW 2009 出展
CERO A 全年齢対象
NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp



新作タイトルからハード情報までを総ざらい!

ALL ABOUT Xbox 360

2005年12月の発売から約3年半、ゲーム機として円熟期を迎えたXbox 360。この特集では今秋発売予定の新作タイトルはもちろん、Xbox 360のすべてを紹介する!



今が買い時! XBOX 360 購入ガイド

9月10日に行われた価格改定により、Xbox 360本体が大幅にプライスダウン。なかでも120GB HDDを搭載したエリートは¥29,800と¥30,000を切るという魅力的な価格になった。ここでは、3種類あるXbox 360のそれぞれの特徴や、Xbox 360が誇るさまざまなサービスについて説明する。



気軽にXbox 360を始めたい人に!

Xbox 360 アーケード

¥19,800(税込)

特徴
- 現行据え置きゲーム機で最安!
- 256MBのデータストレージを内蔵

Xbox 360 アーケードは、Xbox 360の入門的位置付けのモデル。価格改定はなかったものの、¥20,000以下でHDゲーム機が手に入るのは、ほかの据え置き機と比べても断然オトク。ダウンロードコンテンツなどの保存に利用できるHDDは付属しないが、256MBの内部メモリーを内蔵しており、セーブデータの保存はできる。

こんな人にオススメ!

★低予算で楽しみたい
★ボイスチャットなどを手軽に楽しみたい



Xbox 360のすべてを楽しみたい人に!

Xbox 360 エリート

NEW ¥29,800(税込)

特徴
- 120GBのHDDを搭載
- ヘッドセットを同梱

大容量の120GB HDDを搭載するオールインワンモデル。容量を気にせずにゲームをたくさんインストールできる(P.196参照)のがうれしい。オンライン対戦でのボイスチャットに使えるヘッドセットを同梱し、まさにXbox 360をすみずみまで味わいたい人にオススメだ。本体色が黒なので、部屋のカラーコーディネートで黒を選びたい人にも。

こんな人にオススメ!

★容量を気にせずHDDを使いたい
★黒い本体が好き

これまでの60GBモデルは在庫限り!



Xbox 360

オープン価格

60GB HDDを搭載するモデルがエリートの値下げによりオープン価格になった。あまりたくさんのソフトを同時に遊ばないが、HDDにインストールしておいて、快適に遊びたい人はオススメ。ただし、店頭在庫が終了しだい、販売も終了となるので欲しい人は早めに確保しよう。

世界的FPS『Halo』の知られざる物語が幕を開ける!!

HALO 3 ODST

Xbox 360 新作ピックアップ 1



コンシューマーFPSの金字塔と言える『Halo』シリーズに最新作がついに登場！　これまで語られることのなかった、新たなる側面からの物語に注目だ！

Halo 3: ODST		
発売中（9月24日発売）	¥7,140(税込)、限定版オープン価格	
Xbox 360 ジャンル	ACT(シューティング)	SF
メーカー	発売元:マイクロソフト／開発元:Bungie, LLC.	協力
備考	プレイ人数:1～16人/オンライン対応	対戦

英雄を支えた兵士たちの戦いが始まる

シリーズ最新作である本作は、従来シリーズの主人公・マスターチーフではなく、軌道降下特殊部隊“ODST”のメンバーが主人公となる。マスターチーフとともに人類の存亡の危機を救ったODST部隊の物語がついに語られるのである。今回はODSTとして戦うための基本システムや、全世界で2700万本以上が販売されたHaloシリーズの魅力をお伝えしていこう。



◀マスターチーフには及ばないものの、一般兵と比べれば、ODSTの実力はかなりのもの。



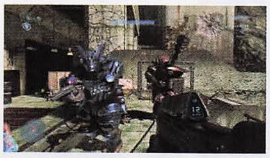
▶マスターチーフと同様、さまざまな銃器も扱えるODST。彼らに人類の未来が託されている。

Point ① 『Halo』の世界観を知ろう

本作を始める前に、世界観を知っておこう。舞台は地球歴2500年代の宇宙。人口が増加した人類は高速移動できる宇宙船の開発によって、他惑星に植民地を開拓。しかしエイリアンの連合軍“コヴナント”と衝突し、人類は存亡の危機におちいる。

❶宇宙規模で描かれる戦い

マスターチーフは、UNSC(国連宇宙司令部)とともに、エイリアンの軍事同盟“コヴナント”と、熾烈な戦闘を続けていた。



◀さまざまな種族の集合体であるコヴナントの兵力は圧倒的。

❷コヴナントの目的とは

コヴナントの目的はリング状の惑星“ヘイロー”の入手。それが、全宇宙の生命体を絶滅させる兵器だと知ったマスターチーフは、ヘイローの破壊を試みるが……。

❸3つ目の敵対勢力が登場

無事にヘイローのコントロールセンターにたどり着いたマスターチーフ。そこに現れたのは、寄生生物“フラッド”だった。マスターチーフとコヴナント、フラッド。三つ巴の戦いの果てに待つものとは……？



▲知的生命体に寄生するフラッド。はるか昔から銀河系全体の脅威とされていた。

名作の数々が低価格で楽しめる
Xbox 360プラチナコレクション

人気の高い優良タイトルをお手ごろな価格で提供している「Xbox 360プラチナコレクション」。本体を購入した後、Xbox 360を代表する名作ソフトに触れてみたい人は、ぜひこのシリーズを検討してほしい。多くのプレイヤーに支持されたお墨付きのタイトルが揃っているだけに、どれを買ってもハズレがなく、しかもほとんどのタイトルが¥3,000以下で購入できる。定期的にラインナップが追加されていくので、本誌も含め、こまめに情報をチェックしておこう。ここでは、8月から9月にかけてコレクション入りした名作3本を紹介するぞ。

FABLEⅡ



▲『ポピュラス』で有名なピーター・モリニュー氏が手がけたRPG。選択と行動で細かく分岐する物語が特徴。

ラスト レムナント



▲ユニオンと呼ばれる部隊に指示を出し、大軍勢によるバトルが楽しめるRPG。歯ごたえのあるバランスが人気。

グランド・セフト・オートⅣ



▲再構築されたリバティーシティを舞台に、自由度の高いアクションと深いストーリーが好評の『GTA』最新作。

ゲームにコミュニケーションに大活躍
Xbox 360専用アクセサリー

本体を購入したら専用アクセサリーにも注目してみよう。対戦をはじめ、オンラインサービスに力を入れているXbox 360。その魅力を120%味わいたい人にオススメだ。Xbox 360アーケードを購入した人は、HD AVケーブル、HDD、ヘッドセットを、60GB HDD付きXbox 360を購入した人はヘッドセットがオススメ。

ヘッドセット

オンラインゲームで楽しいのはなんといっても対戦。しかも、おしゃべりしながらプレイできるとなれば、ゲームがさらに盛り上がること間違いなし。ゲーム以外でもボイスチャットが無料で楽しめるXbox 360には必須といえる。



Xbox 360 ヘッドセット ¥2,625(税込)



Xbox 360 ワイヤレスヘッドセット ¥6,300(税込)

メモリーユニット

ゲーマータグの内容やゲームのセーブデータ、Xbox LIVEマーケットプレース(P.197参照)でダウンロードしたコンテンツなどを保存しておけるデータストレージ。容量は512MBで、価格改定で約¥2,000の値下げが行われた。友人の家にデータを持っていくときなどに活用しよう。



Xbox 360 メモリーユニット(512MB) ¥3,150(税込)

ハードディスク

HDDの容量は60GBと120GBから選択可能。¥9,975(税込)となった60GB LIVEパックは、Xbox LIVE3カ月ゴールドメンバーシップカードとヘッドセットが同梱されている。120GB HDDには古いHDDのデータを移せるキットが付属し、60GBから乗り換えたい人も安心。



Xbox 360 ハードディスク(120GB) ¥15,750(税込)

ケーブル類

Xbox 360の特徴であるHD（高解像度）映像を楽しむためには、D端子(D3以上）やHDMI端子などを備えたTVやPC用ディスプレイ、接続用の各種ケーブルが必要だ。前述のD端子、HDMI端子に接続するケーブル以外にもVGA端子に接続できる「VGA HD AVケーブル」などがある。



Xbox 360 HDMI AVケーブル ¥5,250



Point ② ODSTとなって激しさを増す戦場を体験する

ODSTとは、UNSCの精鋭部隊として通常の兵士では達成困難な任務に投入される特殊部隊のことで、正式名称は軌道降下特殊部隊(Orbital Drop Shock Trooper)と言う。マスターチーフほどの戦闘力を持っていない彼らは、さまざまな装備を駆使して戦う。その1つが暗闇でも敵と味方を見分けることのできる“バイザーモード”だ。また、生身の人間であるため負傷してしまった場合は、ヘルスパックを使わなければライフが回復しない。



頼れる兄貴分!! ジョンソン上級曹長

従来シリーズでマスターチーフの戦友としてUNSCを支えたジョンソン上級曹長。くわえ葉巻で戦う姿がトレードマークの熱血漢だ。


▶バイザーモードでは敵は赤色のフレームで、味方は緑色のフレームで表示される。


▲コヴナント軍ではエリートと並んで重要な種族であるブルート。ODSTに勝ち目は!?

従来シリーズでODSTはどこにいた?

マスターチーフとともに戦う兵士

従来シリーズでも、ODSTの活躍を見ることができる。『Halo3』では「アーク」のミッションでマスターチーフとともに戦場に降り立った。ミッション冒頭にて、マスターチーフとともに降下艇の着陸を援護する。

輸送艦ペリカンに同乗するODST


◀Haloの起動を防ぐため、アークと呼ばれる建造物への降下をマスターチーフとともに行うODSTのメンバー。

敵の排除にも役立つ


▶生身の兵士とはいえ通常の兵士よりも高い戦闘能力を持つODST。使用する武器も強力なことが多い。

『ODST』新要素「ファイアファイト」で敵を押し返せ!!

本作で新たに登場するシステムが、この“ファイアファイト”だ。コヴナントたちの波状攻撃をプレイヤーたちが協力して迎え撃つ。チームワークがカギを握る新モードだ。


▲早期購入特典のアンロックコードでジョンソン上級曹長となって戦うことができる。


◀フレンドたちと力を合わせ、チームワークを駆使してコヴナントを押し返せ!

使いやすいインターフェースでラクラク操作 ダッシュボード

Xbox 360を起動したときに最初に現れるのがダッシュボード画面だ。ダッシュボードとは日本語で収納スペースのこと。ゲームを始めたり、体験版やビデオをダウンロードしたり、ゲームの購入などが行えるメニューが収納されている。各メニューはシンプルな階層構造になっており、コントローラで簡単に切り替えて、目的のメニューにたどりつける。



▶操作に合わせてコンテンツが画面の奥から手前にスライドしてくる効果も楽しい。

ゲームをインストールすれば快適度アップ!

Xbox 360はHDDへのゲームインストール機能が標準で搭載されている。ゲームの起動にはそのゲームのディスクが必要だが、起動時間などが短縮され、ディスクの回転も止まるため、快適に遊べるようになる。8月のシステムアップデートで、インストール容量が最適化され、より多くのゲームをインストールできるようになった。

起動時間とインストール容量

Gears of War 2
- 起動時間:約32秒→約24秒
- インストール容量:6.5GB

グランド・セフト・オートIV
- 起動時間:約75秒→約64秒
- インストール容量:6.8GB

Fallout 3
- 起動時間:約46秒→約22秒
- インストール容量:5.8GB

▲起動時間は編集部調べ。HDDにインストールすれば起動時間が大幅に短縮!

内容充実のオンラインサービス Xbox LIVE

前世代機である初代Xboxの頃から、マイクロソフトが力を入れているサービスが「Xbox LIVE」だ。これは、コンテンツのダウンロードやゲームのオンラインプレイ、ボイスチャット・ビデオチャットをはじめとしたコミュニケーションなど、初代Xbox・Xbox 360用のネットワークサービスについての総称だ。ユーザーはまず自分の分身となるアバターを登録し、無料だが機能に制限がある「シルバー」会員か、すべての機能が利用できて有料の「ゴールド」会員になることでXbox LIVEのサービスを利用できる。ここからはそのサービス内容について紹介していこう。

プレイヤーを表す名刺代わり ゲーマータグ

Xbox LIVE上で使うプレイヤーの名前やアバター、プレイしたゲーム、達成した実績フレンドの情報などをまとめたユーザー固有のIDが「ゲーマータグ」だ。

アバター

Xbox LIVEは、プレイヤーの容姿や服装を自由に設定できるアバター機能を搭載している。目、鼻、口、髪型といった顔のパーツが細かく設定でき、アクセサリーをつけられる。このアバターは自分のキャラクターとして表示されるほか、対応タイトルならばゲーム中に登場させることもできる。そのほか、アバターの服装やアクセサリーをダウンロード販売している「アバターマーケットプレース」もある。商品には有名ブランドの服やアクセサリーのほか、ゲームタイトルのシンボルが入ったTシャツなども用意されている。


◀自分好みの個性的なキャラクターを作り上げよう。

実 績

Xbox 360用ゲームには「実績」が設定されている。たとえば『Halo3』は全49種の実績があり、「キャンペーンモードのノーマルをクリア」といった条件を満たすと、該当する実績のロックが解除され、ゲーマースコアが追加される。



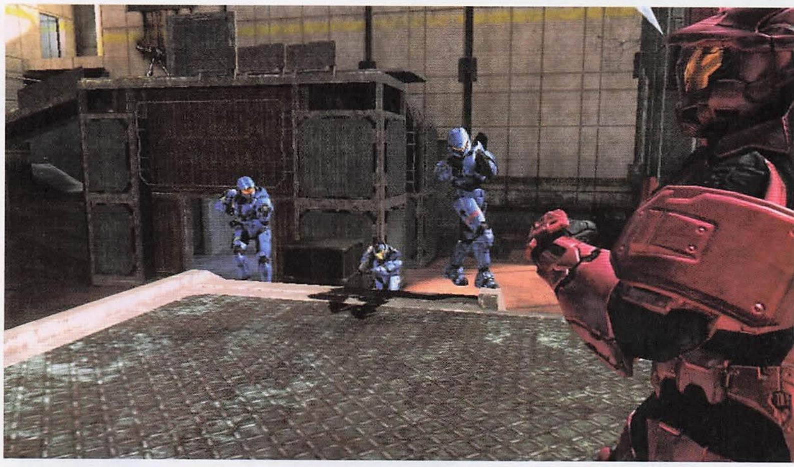
◀解除した実績はすべて記録されていくので、その人のやりこみ具合がわかる。

もっと知りたい Xbox 360

量販店やコンビニで販売している「Xbox LIVE ゴールドメンバーシップカード」を使うと、ゴールドメンバーシップのサービスが受けられるようになる。無料のシルバーメンバーシップのままでも、体験版のダウンロードをはじめとした基本サービスは利用できるが、オンライン対戦をするにはゴールドメンバーになる必要がある。そのほか、シルバーメンバーシップよりも1週間早く体験版をダウンロードできることがあるといったメリットも。

Point ③ 新たな戦場が待ち受ける白熱のマルチプレイ

本作のディスク2には、『Halo3』と共通のマルチプレイモードが収録されている。ネットワークを通じて、友だち同士だけでなく、世界中のプレイヤーたちと対戦することが可能だ。また、次回作の『Halo: Reach』の「マルチプレイヤー ベータテスト」の参加券をゲットすることができる。従来シリーズで熱い戦いをくり広げたプレイヤーたちが、再び戦場に帰ってくる日も近いだろう。





仲間たちと協力して勝利をつかみ取れ!

◀チーム対戦やフラッグ戦など、さまざまなモードがあるのが、マルチプレイの魅力だ。



神の視点で遊べるフォージモード

▶フォージモードは、いつでもマップが作りかえられるモード。友達との対戦中に武器を出現させたりできる。

『ODST』で新たに追加された3つの対戦マップ

本作の発売に合わせて、新規で3つの対戦マップが配信される。従来シリーズで腕を振るっていた猛者たちも、新規のマップでは勝手が違う場面もあるだろう。ここではそんな新規対戦マップの写真を公開。いまからどんな戦術で戦うか、想像しておくのもいいかもしれない!?



▲安全地帯がなく接近戦がカギとなるマップ。仲間と連携しよう。



▲コヴナントが誇るフラッグシップの内部。左右対称のマップで、複雑な戦術が必要となる。



◀濃霧に包まれた港近くのマップ。複雑に入り組んだ施設ではマップを把握することがカギとなる。

Halo大好きライターが語る「マルチプレイ」の魅力

FPS初心者にこそオンライン対戦をオススメしたい!

『Halo』シリーズのオンライン対戦の魅力はなんといっても"取っつきやすさ"にあります。これまでTPSはともかく、FPSにどこか苦手意識があったボクですが、このゲームをきっかけにFPSが好きになったくらいです。『Halo』に登場する武器の見わけ方である"大きい武器は強い"という点も初心者にオススメしたいポイント。見た目で選んだ武器でも、見たそのままの強さなので、初めてプレイする人でもわかりやすい。また、細かいルールの設定ができるのも魅力のひとつ。ひたすら相手と戦い続けるスレイヤー(デスマッチ)や、1つの旗を奪い合うキャプチャーザフラッグ、指定されたエリアを確保するキングオブザヒル(陣取り戦)など、さまざまなルールで戦えます。チームわけも細かく行えるので、経験者のボクひとりのチームと、初心者3人のチームで戦って盛り上がるなんてこともありました。楽しみ方しだいで、あまり上手でなくても満足に遊べるゲームなので、初心者にこそ『Halo3』のオンライン対戦がオススメです!



対戦前のロビーはみんなで話せる憩いの場

◀対戦が始まる前は全員が1つのロビーに集合する。



大人数での大乱闘戦は熱すぎる!

▲色分けされた者どうしでの熱い銃撃戦。いつどこから撃たれるかわからない緊張感はドキドキもの!

ゲームや追加マップなどコンテンツが盛りだくさん マーケットプレース

マーケットプレースは、体験版やムービー、拡張マップなどのダウンロードコンテンツを無料・有料で配信しているサービスだ。有料コンテンツの購入には独自の仮想通貨"マイクロソフトポイント"を使う。

ゲームオンデマンド

初代Xbox用のソフトや、Xbox 360用のパッケージ製品として発売されているソフトをダウンロード購入できるサービスが「ゲームオンデマンド」だ。自宅で手軽にゲームを購入できるという利便性に加え、ソフトがまるごとHDDにインストールされるためパッケージソフトをHDDにインストールした場合よりも起動が少し速いといったメリットがある。Xbox用の『NINJA GAIDEN BLACK』や『クリムゾンスカイ』など、レアな名作ソフトがそろっているのもうれしい。



▲ゲームオンデマンドタイトルの説明書はPC用の公式サイト(http://www.Xbox.com/)で閲覧したり印刷できる。



▲アーケードゲーム発のアイドルプロデュースゲーム。衣装をはじめとしたダウンロードコンテンツも充実。



▲地球防衛軍の兵士となりフォーリナーと呼ばれる生命体から地球を守る3Dアクション。

Xbox LIVE アーケード

シンプルなルールで気軽に遊べるカジュアルゲームや、懐かしのアーケードゲームを販売しているのが、「Xbox LIVE アーケード」。現在200近いタイトルが販売されている。すべてのタイトルで無料体験版が用意されているので、プレイして内容を確かめてから購入できるのがうれしい。また、「Deal of the Week」としてゴールドメンバーを対象に値引きされていることもあるので、こまめにチェックしたい。



▲パッケージとして販売ができそうなボリュームのある作品もそろっている。



▶口コミで人気が出た横スクロールACT。



▲エフェクトが派手な全方位型STG。単純ながらクセになる。

インディーズゲーム

Xbox LIVEでは、無償で提供されている開発ツール「XNA Game Studio」を使って、ユーザーが制作したソフトを「インディーズゲーム」として販売している。中にはソフトメーカーがこのXNAを利用して制作したソフトも。



▲あの『ダウンタウン』シリーズのスタッフが開発した懐かしのドッジボールゲーム。

もっと知りたい Xbox 360

マーケットプレースで有料のダウンロードコンテンツを購入するには、マイクロソフトポイント(MSP)というポイントを購入して登録する必要がある。MSPはゴールドメンバーシップカードと同様に、量販店やコンビニで購入できるほか、Xbox LIVE上からクレジットカードで購入したり、携帯サイトから購入することもできる。なお、シルバー、ゴールド、どちらのメンバーシップでもマーケットプレースの利用は可能だ。



至高のレーシングシミュレーターがさらなる進化を遂げて登場!!

前作から2年という短期間で登場した『Forza Motorsport 3』。100車種以上の追加、新アシスト搭載と、まだまだ進化は止まらない！

Xbox 360 新作ピックアップ 2

FORZA MOTORSPORT®3

初心者でも速く走れる本格RCG

『Forza』シリーズといえば、極限までリアリティを追求したシミュレーター系RCG。しかしガチガチなゲーマー向けだけでなく、オートブレーキアシスト機能なども搭載して、初心者も気軽に楽しめる内容となっている。今回はE3バージョンにてプレイができたのでレポートをお届けする。



インテリアも完全再現！

▲国内外の50を超えるメーカーの400車種以上を収録！ 外観はもちろん内装も忠実に再現。

Forza Motorsport 3

2009年10月22日発売	通常版:¥7,140(税込)、限定版:¥8,190(税込)		
Xbox 360	ジャンル	RCG(レーシング シミュレーター)	対戦
	メーカー	マイクロソフト／開発元:Turn 10 Studios	育成
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	

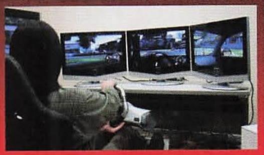


体験プレイレポート

最高峰のレースシミュレーターを最高の環境でプレイしてきました！

5面モニタ＆ワイヤレスレーシングホイールという豪華な環境でプレイ。正直、恐縮です(笑)。

RCGマイスター ライター 平出の場合
アシスト機能は初心者の人にぜひ体験してほしい！



まずプレイしてみて圧倒されたのが、グラフィックの進化。今回の体験プレイに備えて、数日前から『Forza2』をプレイし直していたのですが、モデリングに関しては特に進化が見られましたね。モデリングの細かい再現度については、実車にそれほど詳しくないので言及を控えますが、素人目に見ても「実車っぽい」感じがヒシヒシと伝わってきます。もちろん、風景を含めた画面全体のクオリティもアップ。HD画質にもかなり慣れてきたはずですが、いまだにグラフィックで驚くことになるとは……。

でも、レースゲームの骨子はあくまでレース走行！ まずはマイクロソフトのスタッフの方から「アクセルベタ踏みでいけますよ」と事前に伺っていた「ブレーキアシスト」を試すことに。ついでにシフトチェンジもATにして走ってみたところ、見事にアクセルベタ踏みのまま、ステアリングの操作だけで完走することができました。しかも、難易度設定をHARDにしていたにも関わらず、ぶっちぎりのトップでゴール。もしかしたらクルマの性能差が大きかったのかもしれませんが、「どうせ走れるってだけなんでしょ？」なんて思っていたアシストでここまで速く走れるとは驚きです。シミュ系のRCGで、こんなに簡単に速く走れるゲームはなかったのではないでしょうか。ただ、ブレーキアシストにも限界はあるようで、アシストラインを大きく外れてしまうような走りには対処しきれないようです。まあ、加減速のみのアシストなので、当然といえば当然ですが。

横転に時間巻き戻し……『Forza3』の新要素をチェック！

続いて、新実装された横転にチャレンジしてみたところ、うまい具合にド派手にクラッシュして、キリモミ状態で吹っ飛ぶことに成功！ まあ、シミュ系のRCGの楽しみ方としては間違っているかもしれませんが、何とも言えない爽快感があるのは確かです(笑)。また、リトライを重ねる際には、BACKボタンでいつでも時間を戻せるリワインド機能がかなり便利でした。オーバースピードで突っ込みすぎたコーナーを、ブレーキ前からやり直せますから。と、かなり偏ったレポートになりましたが、個人的に推したいポイントは「アシストの充実」です。RCG初心者の人でも、安心して本格RCGが楽しめますよ。

リアル車好き＆RCG好き 担当編集 meganeの場合
室内視点の新たな常識を感じた！



首都高でJZA70スープラを全損させた男ことmeganeです。実車好き＆RCG好きとして、ライター平出氏とは違う切り口で『Forza3』を見ていきます。

まず驚いたのは今回から導入された「車内視点」でのドライブの自然さ。これまでのRCGでは、車内視点があってもただ単に視界が狭くて運転しづらいだけになっていたと思うんです。今回は3画面だったからなのかもしれませんが、これがまた運転しやすいんですよね。

あと、本作で感じたのはタイヤの接地感。これはもう前作以上ですね。今回走れたのは山沿いを走る架空コース「Camino Viejo de Montserrat」だったのですが、山道だけあってかなりバンピー（デコボコ）な路面でした。ドライブした車のクラスがAクラスのムルシエラゴとかだったので、アクセルをラフに踏むだけで一気にアンダーorオーバーステアへ。でも、そのグリップを失うギリギリという段階が手のひらに伝わってくるんです。

車のモデリングについては、前作と比べて解像度が上がっているのがわかります。また、パリッとしたソリッドな質感なので、前作よりもシャープさが増した印象です。ただ、実車好きにはモデリングの正確さもさることながら、年式ごとの微妙な違いが再現されているかが気になるんです。例えば、今回ようやく収録された「BCNR33 GT-R」は中期なのか後期なのか。そんなことばっかり気になっちゃうんですヨ。楽しみでしょうがないです。早く1カ月後にならないかな！



▲本作で第2世代"R"がすべて収録された。ブタ鼻付きってことは中・後期かな。



◀横転に挑戦。他車のアシストが必要で意外と難しい。

オマケたっぷりのお得な限定版

リミテッドエディションは、通常版とたった¥1,000の違いで、豪華な特典が付いてくるお得なパッケージ。特典内容は、特製USBメモリー(2GB)やキーチェーンのほか、Forza Motorsport VIP メンバーシップ(Xbox LIVEプレイでの特別優遇＆5車種のスペシャルカーパック)やリミテッドエディション限定のコレクターズカーパック(Turn 10がペイントした5車種) リミテッドエディション限定の『Forza Motorsport 3』テーマとなっている。

Xbox 360 新作 ピックアップ 3

暗闇にまぎれて敵地へ潜入せよ！ 人気のステルスACTシリーズ最新作

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION™

スプリンターセル コンヴィクション



主人公
サム・フィッシャー
アメリカ国家安全保障局の秘密組織「サードエシュロン」のエージェントとして、世界各地で単独潜入任務を実行。だが最愛の娘サラが死亡した謎を探るため、組織を抜け個人としての行動を開始した。

来年春の発売に先駆けて、体験プレイを敢行！　今回はそのプレイで判明した、緊迫のステージ状況を解説する!!

スプリンターセル コンヴィクション		
2010年春発売予定	価格未定	
Xbox 360	ジャンル	ACT(アクションステルス)
	メーカー	ユービーアイソフト
	備考	プレイ人数:1人用

謎解

E3で公開されたデモバージョンを先行体験プレイレポート!!

今回は、6月にアメリカで開催されたE3の会場で、華々しく発表された本作のデモバージョンをプレイレポートの形式でお伝えする。デモで判明した本作のゲームシステムについて、本シリーズを欠かさずプレイしてきたライターによるインプレッションを交えて説明していく。

伝説のエージェントが帰ってきた!!



▶敵に気づかれずに接近すれば、窓から引きずり落とすといった行動も可能。暗闇を味方につけることで、伝説のエージェントになりきろう。

まずは敵の邸宅に潜入! 安全な侵入ルートを探そう

プレイが開始されると、サムがトイレでチンピラを尋問しているところからスタート。チンピラを壁に叩きつけると、コビンという男が娘の死に関係していることを白状した。この際の演出に注目。いわゆるムービーシーンに移行するのではなく、チンピラの白状した内容が、トイレの壁にプロジェクターのような映像で投影される形になっている。この間もプレイヤーはサムを自由に操作できるわけで、ゲームの流れを妨げない、なんとも粋な演出だ。

シーンが切り替わると、そこは夜の街。けっこうな人出でにぎわう通りを歩いて、その先にあるコビンの邸宅に潜入することになる。ここは一般人にまぎれてゆっくりと歩けば問題ないのだが、急に駆け出したりしゃがんだりといった不審な行動を取ると、通行人が騒ぎ出してコビンの手下に見つかってしまう。実際のところ、最初のプレイでは大銃撃戦が発生して、一般人がパニックを起こしてしまい、お世辞にもスマートなプレイとは言えない状況に。気を取り直して2回目のプレイでは、通路の横を流れる川の手すりを乗り越えて、その陰に隠れながら移動すると、隠密行動が取れることに気がついた。このように、同じルートでも数パターンの攻略法が用意されているというのが、本作の大きな特徴だ。

手すりに隠れて移動している途中、画面の左下に「Kill」と表示されたのでボタンを押すと、サムが身を乗り出して手すりの反対側にいたコビンの手下をつかみ、川へと引っ張り落としてしまった！　やみくもに銃で撃つだけでなく、隠密行動を利用すれば、こんなスマートな対処方法もできるというわけだ。……まぁ、自分は画面の指示に従っただけなんですけどね（笑）。

こうして、邸宅の敷地に侵入するドアの前に到着。ドアの前にしゃがみこむと、隙間から鏡を差し込んで、向こう側の状況が確認できる。ムムッ、邸宅の前にいる見張りは2人か……。と、その時、画面の右下にアイコンが光るのを確認。この状態で敵に銃の照準を向けると、相手にタグをつけてマーキングできるようだ。2人の手下にタグをつけてから、ドアを開けてトリガーを引くと、バン、バンッ！　と反撃のスキを与えるヒマもなく、2人の敵を瞬殺！　う～ん、まるで自分自身が凄腕のエージェントになったみたいで、カッコイイ!!



▲コビンの邸宅に近づくと、「この邸宅に潜入せよ」と書かれた文字が壁に浮かび上がる。

姿を隠して隠密行動……のはずが、銃撃戦に!

やっとのことでコビンの邸宅までたどり着いたけど、ミッションはこれから本番。邸宅の内部に侵入するには、正面玄関から強行突破する方法もあるが、もっと安全なルートはないものか……ということで、壁をはい上がって2階の窓から入ることにした。窓から部屋に侵入したら、天井のライトを銃撃して破壊するのは、シリーズのお約束。スイッチでも消せるけど、それだと敵がまた点灯する可能性があるもんね。

そっとドアを開け、暗闇にまぎれて廊下に出ると、1階の玄関ホールに敵がたむろしている様子が見えた。彼らの真上にあるのは……シャンデリアだ！　すぐそばの壁にあるパイプを伝って天井にぶら下がり、シャンデリアを吊しているケーブルを銃で撃ち抜く。ガシャーンッ！　とシャンデリアが転落して、大勢の敵を下敷きに！

敵の数は減ったものの、この騒ぎで生き残った敵に見つかってしまった。すばやく廊下に飛び降りて、ドアの陰に身を隠す。ここで「ラスト ノウン ポジション」が発動！　敵はサムがドアの陰にいると思いこみ、そこに向かって銃撃しているが、こちらはすでに部屋の中へ移動しているのだ。

このままずっと、手下たちの相手をしていてもキリがない。本作は敵を数多く倒すことが目的ではなく、隠密行動でミッションを達成することが最優先なのだから。そこで、やたらと銃を振りかざす手下からなんとか身を隠しつつ、屋敷の奥にいるコビンのところへと急ぐことにした。

奥にある部屋のドアの隙間から、鏡で内部を探ると、大勢の敵が机でバリケードを築いて待ち構えている。このまま突入しても、蜂の巣になるだけだ。そこで、いったん窓から屋外に出て、窓づたいに部屋の奥へと移動することに。だが敵もさるもの、途中でこちらに気づいて、窓に向かって撃ってきた！　目標のコビンは、もう目の前だ。急いで部屋の中に飛び込み、コビンを捕らえたところで、ミッションは終了！

わずか1ステージとはいえ、本作の高い戦略性を十分に堪能することができた。アイデア次第でさまざまな行動が取れるだけに、製品版の登場が今から待ち遠しい!!

Last Known Position
ラスト ノウン ポジションとは?

サムの姿が敵に一瞬だけ目撃されると、その場にサムの残像が表示される。敵は残像をサムと思いこんで攻撃してくるので、それを利用して敵を回避したり、回り込んで不意打ちしたりといった行動が可能になるのだ。





◀今回のプレイでは、ステルスアクションとは程遠いプレイとなってしまったが、いろいろな進め方、遊び方ができるのが本作の魅力だといえる。

状況をすばやく判断し 的確に行動せよ!!

サム・フィッシャーの過去をチェック!!

『スプリンターセル』シリーズは、これまでに4作品が発売されている。このうち、Xbox 360の『二重スパイ』は現在でも入手可能だが、初代Xboxの3作品を店頭で購入することは困難だ。だが、3作目の『カオスセオリー』ならXbox LIVEのXboxクラシックスでダウンロード購入できる（1200MSP）。シリーズの中でも名作と評判の高いタイトルでもあり、『コンヴィクション』の予習としてぜひ遊んでほしい一作だ。

この秋に登場する注目タイトルはコレ!

鉄拳6

詳細はP.116

2009年10月29日発売	通常版:¥8,379(税込)、コレクターBOX:¥17,829(税込)	
ジャンル	FTG(3D対戦格闘アクション)	対戦
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1〜2人/オンライン対応	

史上最大の格闘バトルがついに開幕!

シリーズ最大のキャラクター数を誇り、「レイジ」をはじめとする多彩なバトルシステムが搭載された、新世代の『鉄拳』がXbox 360に登場! 本作は、アーケードで好評稼働中の最新作『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』がベースとなっているが、家庭用オリジナルの新要素も多数盛り込まれている。なかでも注目は、ワールドマップとアクションパートを行き来しながら進行させていく「シナリオキャンペーンモード」。また、Xbox LIVEを利用したオンライン対戦プレイも可能になっている。



◀体力が減ると、攻撃力が増加する「レイジ」が発動。



クマもHD画質でよりフサフサに!!

▲『鉄拳』といえば忘れられないのが、クマやパンダといった動物キャラ。もちろん彼らも、迫力のHD画質で大暴れ!



▲「リアルタイム・モーション・ブラー・エフェクト」により、肉体同士が激突する白熱の対決を、リアルに描き出している。

BAYONETTA(ベヨネッタ)

詳細はP.168

2009年10月29日発売	¥7,980(税込)	
ジャンル	ACT(クライマックス・アクション)	ACT
メーカー	発売元:セガ/開発元:プラチナゲームズ	
備考	プレイ人数:1人用	

全編クライマックスのアクロバティックアクション!

『デビル メイ クライ』の神谷英樹氏が世界に送る最新アクション。数百年の時を超えて甦った魔女ベヨネッタが、不気味な姿の天使たちを相手にアクロバティックな戦いを繰り広げる。両手・両足に拳銃やショットガンを装備して、多彩なコンボ攻撃を繰り出すベヨネッタの美しい姿は圧巻! ド派手な攻撃が連続する、まさに全編クライマックスの作品だ。



▲「ベリーイージー・オートマティックモード」なら、ボタンを連打しているだけでも、多彩なコンボ攻撃を繰り出せる。



◀「魔女」が「天使」と戦う、独特の世界観も注目だ。



魔女の××を見逃すな!

▲現代に生きる魔女・ベヨネッタは、魔力を宿した髪をスーツのように着用している。そのため魔力を消費する技を使用する際はほんの一瞬、素肌が大胆に露出することも!

FIFA10 ワールドクラスサッカー

詳細はP.162

2009年10月22日発売	¥7,665(税込)	
ジャンル	SPG(サッカー)	対戦
メーカー	エレクトロニック・アーツ	協力
備考	プレイ人数:1〜20人/オンライン対応	育成

より現実に即したプレーが可能に!

最新のシーズン動向がオンライン経由で反映されるほか、10vs10のオンライン対戦プレイも楽しめる、FIFA公認のサッカーゲームが、今年も登場。本作では、前作で繰り広げられた3億5000万回に及ぶオンラインプレイからフィードバックされたデータを元に、選手のモーションからAI選手の動きまで、あらゆる面を改良。さらに、サッカーゲーム史上初の「360度ドリブル」が搭載されたことで、より現実に近い攻防を楽しむことができる。また、監督の立場でチームを率いる「マネージャーモード」も、前作から50カ所以上もの改良を行い、現実の移籍市場により近づいた、選手の動向が再現されるようになった。

今作の新要素はコレ!

選手のモーションが大幅に追加され、オフェンスとディフェンスの両面で緻密なボールコントロールが可能になった。



▲アナログスティックを駆使することで、360度あらゆる方向へのドリブルが可能に。微妙なボールタッチで、ディフェンダーをかわせ!



▲スパイクのソール(足裏)やインサイド、アウトサイドなど、両足のあらゆる部位を使った、テクニカルなボールタッチを完全再現。

クラブマネージャーとなってリーグ制覇も



◀優秀な選手を獲得して優勝をめざせ!

真・三國無双 MULTI RAID Special

詳細はP.188

2009年10月1日発売	¥7,140(税込)	
ジャンル	ACT	育成
メーカー	コーエー	協力
備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応	歴史

歴史を超えた共闘バトルが大幅パワーアップ!

PSPで発売された『真・三國無双』シリーズの新機軸タイトルが、満を持してXbox 360に登場。「三國志」の武将たちが覚醒によって超人的な強さを発揮するという、『MULTI RAID』ならではの魅力はそのままに、数々のパワーアップが施されている。PSP版と同様の最大4人での協力プレイが、Xbox LIVEを利用してオンラインで楽しめるほか、1人で遊ぶ際にも最大3名の「共闘武将」を引き連れて出撃することが可能になった。さらに、ハードの特性を活かしたHD画質のグラフィックはもちろん、戦場に出現する敵兵の数も大幅に増加している。



▲「三國志」の武将たちが「覚醒」して闘気をまとった姿に変貌し、空中すらも自在に駆け抜ける!

自分の好きな武将を選んでともに闘え!



▲武器や能力をカスタマイズすることで、同じ武将でも性能が大きく変化する。



▲戦場には敵兵だけでなく、ケタ外れの超巨大兵器も出現する!

◀従来の『無双』とは大きく異なるハイスピードバトルを体感せよ!

冬以降のXbox 360タイトルは

協力して巨大生物AKを狩る『ロストプラネット2』、ラスベガスを思わせる歓楽街で無数のゾンビと対決する『デッドライジング2』と、カプコンの続編2作が待機中。そのほか、ホラーAVG『Alan Wake』、超人的な警官が犯罪者をなぎ倒す『ライオットアクト2』、人気FPSの最新作『Halo: Reach』と、マイクロソフトのタイトルも楽しみだ。そして、Xbox 360としては初登場の人気シリーズ『メタルギア ソリッド ライジング』に超期待!

一度は遊んでおきたいXbox 360名作コレクション

Gears of War 2

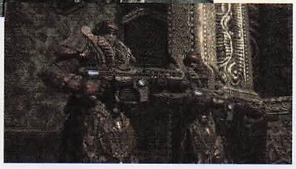
発売中(7月30日発売)	通常版:¥8,190(税込)、初回限定版:¥9,240(税込)	
ジャンル	ACT(アクション・アドベンチャー)	SF
メーカー	発売元:マイクロソフト／開発元:Epic Games, Inc.	対戦
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	協力

協力プレイで地底人を粉砕せよ！

マーカス・フェニックス率いるデルタ部隊の面々が、地底人ローカストの軍勢とふたたび死闘を繰り広げる、人気TPSの続編。多彩な乗り物が登場するなど、より強化されたキャンペーンモードでは、前作と同様のオンライン協力プレイが楽しめる。さらに、波状攻撃で襲いかかる敵を最大4人で協力して撃退する、オンライン専用の新モード「Horde」も搭載された。日本版には、海外で配信された追加マップがすべて収録されているほか、キャンペーンの未公開エピソードもプレイできるなど、ボリューム満点だ。



◀敵が次々と押し寄せる「Horde」では、仲間との連携が勝利のカギだ。



▶海外では収録されなかった「ネクサスへの道」も、最初からプレイ可能。

Fallout 3

発売中(2008年12月4日発売)	¥7,980(税込)	
ジャンル	RPG	ACT
メーカー	ベセスダ・ソフトワークス	冒険
備考	プレイ人数:1人用	育成

核戦争で廃墟と化した都市でどう生きる？

地下のシェルターから脱出した主人公が、核戦争で廃墟となったワシントンDCを探索するサバイバルRPG。巨大化した昆虫やモヒカンの野盗などと戦いながら、行方不明の父親を追う旅を続けていく。ファンタジーRPG『オブリビオン』のスタッフが制作しただけあって、プレイヤーはあらゆる自由な行動が可能。生き残った人々を助けて正義を貫くのも、悪党となって略奪の限りを尽くすのも、キミの選択次第だ！



◀廃墟の街では、銃弾や薬の一つ一つが貴重品だ。

◆配信中の追加シナリオ

シナリオ	価格
Operation: Anchorage	価格:800マイクロソフトポイント
The Pitt	価格:800マイクロソフトポイント
Broken Steel	価格:800マイクロソフトポイント
Point Lookout	価格:800マイクロソフトポイント

◀新たな土地や、エンディング後の物語が楽しめる。

バイオハザード5

発売中(3月5日発売)	¥8,800(税込)	
ジャンル	ACT(サバイバルホラー)	対戦
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	

灼熱のアフリカが恐怖に染まる！

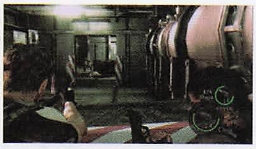
大ヒットサバイバルホラーシリーズの最新作。本作ではアフリカを舞台に、寄生生物に侵された人々の群れが次々と襲いかかってくる。2人のパートナーが助け合って進んでいく本作では、オンラインやオフラインでの2人協力プレイが可能だ。



▶主人公のクリスは、洋館事件の生き残り。経験を生かしてバイオテロに挑む。



◀アフリカ人女性のシェバは、クリスのパートナーとして、彼をサポートする。



◀肩越しの視点から、迫り来る敵を撃て！

ストリートファイターⅣ

発売中(2月12日発売)	¥8,390(税込)	
ジャンル	FTG(対戦格闘)	対戦
メーカー	カプコン	
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	

FTGの名作が現代に甦る！

FTGの「原点」である名作シリーズが、最新の3Dグラフィックと、あえて昔と変わらぬプレイ感覚を融合して堂々の復活！　家庭用ではアーケード版のキャラクターに加えて、さくらやキャミィといった過去の人気キャラが追加。さらにオンライン対戦にも完全対応。勝利によって得られる「バトルポイント」でランキングを競えるほか、トーナメント戦を手軽に戦える「チャンピオンシップモード」も用意されている。



◀キャラの表現は3Dだが、操作感覚はあえて2Dのまま。FTGは久々という人も安心だ。



▶トーナメント戦の「チャンピオンシップモード」に勝利して、さらに上位の相手との勝負に挑め！

DREAM C CLUB(ドリームクラブ)

発売中(8月27日発売)	¥7,140(税込)	
ジャンル	AVG(恋愛シミュレーション)	恋愛
メーカー	ディースリー・パブリッシャー	対戦
備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	

ホストガールと夢のひと時！

魅力的なホストガールの集うお店で、お酒を飲みながら楽しいひと時を過ごそう！　入店にはお金が必要なので、アルバイトを忘れずに。プレゼントやミニゲームで女の子と親しくなれば、プライベートの秘密を教えてくれるかも!?



◀カラオケで唄う女の子の姿も楽しめる！



▶お目当ての女の子とお酒を飲みながら、いろんな話をしてみよう。すると……。



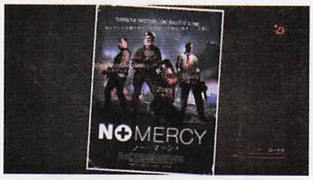
▲女の子がほろ酔い気分になると、ふだんは話してくれない話題も聞ける！

レフト4デッド

発売中(1月22日発売)	¥2,940(税込)	
ジャンル	ACT(ホラー・アクション・シューティング)	SF
メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ／開発元:Valve	対戦
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	協力

ゾンビに支配された街から脱出せよ！

ゾンビで埋め尽くされた街に取り残された4人の生存者が、仲間と助け合いながら脱出を試みるホラーアクション。プレイヤーが生存者を受け持つ場合には、AIディレクターがゾンビをコントロール。プレイヤーの行動に合わせて大量のゾンビが出現し、ダッシュで群がってくることも！　また、さまざまな特殊能力を持つゾンビをプレイヤーが操作できる最大4vs4のオンライン対戦で大いに盛り上がろう。



◀個性的な4人の生存者が勢揃い。プレイヤーが3人以下の場合は、COMが操作を受け持つ。

扉を開けると……



▲▶扉の向こうには大量のゾンビが！　こうなると倒すしかない。

まだまだあるぞ!! Xbox 360名作ラインナップ

『バイオショック』『The Elder Scrolls IV: オブリビオン』といった海外製タイトルの印象が強いXbox 360だが、『ロストオデッセイ』『インフィニット アンディスカバリー』『ラスト レムナント』など、国産RPGも充実している。クルマ好きなら『Test Drive Unlimited』、戦闘機好きなら『エースコンバット6』がオススメだ。そしてもちろん、ネットで話題になって大ブレイクした『アイドルマスター』も忘れずに！

バンダイナムコゲームスが贈る人気RPG『テイルズ オブ』シリーズ。14年目を迎える本シリーズは、今も新しい挑戦をしながら歩み続けている。ここではその魅力を2つのハードの最新作から探る！

Keyword of Vesperia

主人公のユーリが見せる「正義」を貫く行動。そこに説得力があり、見るものに共感を与えるのは、彼の"信念"にブレがなく、自分に不利になろうともあきらめない強さがあるからだ。

信念

『テイルズ オブ』シリーズ注目タイトルPUSH!

2つの『テイル



今年度一番の注目シリーズを8ページで集中特集!!

発売されるハードこそ違えども、シリーズらしさを継承しつつ、独自の進化を見せる両作品。樋口氏＆馬場氏の両プロデューサーからのコメントと合わせて、まずは作品の注目要素をキーワード形式でピックアップする。



Yuri Lowell
ユーリ・ローウェル

Tales of Vesperia®
テイルズ オブ ヴェスペリア

PlayStation3
発売中

キャラクターデザイン：藤島康介

Xbox 360で昨年発売された「正義」を貫き通すRPG『テイルズ オブ ヴェスペリア（以下TOV）』のPS3版。新キャラにパティが加わったり、フレンの活躍シーンが増えたりと、そのボリュームは格段にアップした。

Keyword of Vesperia

ユーリが選んだ光の当たらない道での「正義」を貫く手段。その行動も、同じ信念を持つ友のフレンがいるからこそできる。また、仲間の存在もユーリに力を与えてくれる。

友



Estelle
エステル

『TOV』プロデューサー　樋口義人氏

ついに発売になりましたPlayStation3版『テイルズ オブ ヴェスペリア』。新キャラクター「パティ・フルール」やフレンの活躍シーンの追加など、さまざまな新要素が盛りだくさんになっていますので、皆様にきっと満足して頂ける内容になっていると思います。それに加え、これから公開される劇場版「テイルズ オブ ヴェスペリア ～ The First Strike ～」も、ぜひよろしくお願いします！

Special Comment



Keyword of Graces

忘れられない"想い"がある、守りたい人たちがいる、だから強く、優しくなれる……。作品のキャッチコピーからは、肉体の強さよりも"心の成長と強さ"が描かれていく印象を受ける。

想い

ズ オブ』の世界――



Tales of Graces™
テイルズ オブ グレイセス

Wii
今冬発売予定

キャラクターデザイン：いのまたむつみ

Wiiで今冬発売予定の最新作『テイルズ オブ グレイセス（以下TOG）』。「守る強さを知るRPG」と題された本作は、主人公のアスベルや仲間たちが、旅を通じて"自分が守るべきもの"に気付き、成長する姿が描かれる。

Keyword of Graces

本来は領主の息子として、平穏な人生を送るはずだったアスベル。だが、戦争により国は裂かれ、大切な人たちとの仲も引き裂かれる。そんな過酷な運命に、彼はどう立ち向かうのか!?

運命



『TOG』プロデューサー **馬場英雄氏**

この作品では主人公のアスベルや、その仲間達が繰り広げる壮大な冒険の中で、「守る」そして「尊さ」という言葉をキーワードとして物語を描いています。このキーワードがキャラクター達の生き方や成長にどのように影響していくのか、ぜひ楽しみにしてください。システム面でも、前作を超える簡単で爽快なバトルシステムを開発いたしましたので、誰にでも十分に楽しんでいただけるバトルになったと思います。期待してくださいね。

Special Comment



未体験はもったいなさすぎる！

すべてのRPGファンに

まもなく劇場版が公開されたりと、ノリに乗っている『TOV』の、その圧倒的な人気を支えるヒミツに迫る！



パティ・フルール
CV：斎藤千和
PS3版で初登場！　幼い外見ながらも、なぜか老人風口調の自称・冒険家。

ジュディス
CV：久川綾
親友と一緒に世界を放浪する女性。戦いになると華麗な槍さばきで敵を貫く！

リタ
CV：森永理科
魔導器を研究する天才少女。魔術の扱いは超一流で、数多くの術式を使いこなす。

ラピード
CV：石井真
ユーリが背中を預ける相棒。犬らしく俊敏な動きでユーリをサポートする。

エステル　ヒロイン
CV：中原麻衣
本作のヒロイン。強力な治癒術の使い手だが、少々浮世離れしいて夢見がち。

カロル・カペル
CV：渡辺久美子
「魔狩りの剣」という魔物退治ギルド所属の元気少年。大きな武器で奮闘する。

主人公
ユーリ・ローウェル
CV：鳥海浩輔
本作の主人公。口は悪いが、困った人は放っておけない、元騎士団の青年。

フレン・シーフォ
CV：宮野真守
帝都の下町で育った、責任感が強い若き騎士。ユーリとはライバルであり親友。

レイヴン
CV：竹本英史
軽口で一行を振り回す困ったおっさん。各方面に筋があるなど、謎多き人物。

9人の仲間が貫き通す「正義」とは!?

PS3版『TOV』の魅力がまるわかり！

ファンが待ち望んだPS3版『テイルズ オブ ヴェスペリア（以下TOV）』がついに発売。ここでは、体験プレイによるインプレッションや座談会などを交え、『TOV』のおもしろさの本質を、独自の観点から考察していく。

考察1 ストーリー
ユーリの信念とカロルの成長　その物語が熱い！

古代文明の遺産・魔導器（ブラスティア）をめぐり、一行は旅に出る。物語では各キャラが抱く正義観の違い、とくにユーリならではの「正義」の貫き方に注目したい。また最年少のカロルは、旅のなかで驚くほどの成長を見せる。その過程にも要注目だ！

Tales of Vesperia
テイルズ オブ ヴェスペリア

テイルズ オブ ヴェスペリア

発売中（9月17日発売）	¥7,800（税込）		
PS3	ジャンル	RPG（「正義」を貫き通すRPG）	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1人（戦闘時のみ4人）／オンライン対応	育成

『TOV』未経験ライターによる
『テイルズ オブ ヴェスペリア』体験インプレッション

『TOD』以来、久しぶりにシリーズをプレイ！　クリアを果たし、『TOV』劇場版を観る気満々で意気込んでレビュー!!



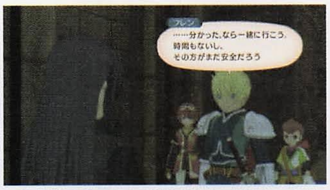
ライター　あがみ

ホラー系以外は、なんでもOKな雑食系女子ライター。『メタルギアソリッド』シリーズのスネークのような、渋いキャラが好き♪

「正義」を貫き通すユーリの姿にグイグイと引き込まれる!!

シリーズにタッチしたのは実は『TOD』以来ですが、一気にクリアまで駆け抜けちゃって、今は「こんなに『TOV』っておもしろかったんだ」と興奮気味。その最大の要因はユーリの魅力にあると思います。決してミーハーではないのですが、とにかくカッコイイんです！　そんな彼のよさにハマりだしたのは、初盤のあるシーン。ユーリたちは、私利私欲のために人々を苦しめる帝国の人間を追い詰めるのですが、その人物が受けた罰はあまりにも軽すぎるものでした。人々を守るための法の現実を目の当たりにしたユーリは、そこである“選択”をします。それは言葉だけの「正義」ではない、衝撃的な行為だけども、それだけに彼の覚悟が伝わってきました。結果、ユーリと親友のフレンとの考え方に違いが生じるのですが、この選択は「自分ならどうするだろうか」とゲームということを忘れ、思わず自問自答したほどです。ちなみに、私はいまだにその答えを出せていません。だからこそ、ユーリの決して揺るがない信念を持つ心の強さに、憧れを抱かずにはいられないのです。言葉だけの正義をふりかざすのではなく、有言実行する生き様が彼の魅力だと思います。

そんな魅力的なユーリですが、彼の仲間たちの関係も新鮮でした。仲間が自分の中の壁にぶつかっても、ユーリは見守るだけです。“仲間との絆”を描いている作品では、一緒に思い悩んでともに成長することが定番にも感じますが、それがこの作品ではあまり全面には描かれていません。もちろん、困ったら手を差し伸べもしますが、あくまでユーリは自分自身で答えを出すのを待ちます。彼自身が自分で答えを選択してきたからこそ、まるで兄のような立場で仲間たちを見守ることができるんでしょうね。そんなやり取りがこの作品では魅力的でした。



▲進む道は違っても目的は同じ。だから、たとえ対立したとしても絆は変わりません！

もちろんRPGに欠かせないバトルも、演出は派手だし爽快感もありとステキです！　簡単な操作で、コンボや大技を繰り出せるのがすごくよかったです。バトル中にキャラが技を覚えた瞬間、その技を披露してくれるのも嬉しいですね。あと、バトル中のキャラのかけ合いや、バトル終了時のセリフなどバリエーション豊富でステキ。難易度も選択できるし、戦いが苦手でもサクサク進められますよ。というわけでこれを読んで、これまでのRPGとはひと味違う主人公のユーリやドラマに興味を持ったら、ぜひプレイしてほしいです!!

プレイしてほしいPS3版『TOV』の魅力！

長〜く遊べるやり込み要素の数々！

やり込み その1 素材収集・合成・スキル習得など バトルが楽しくなる仕掛けが満載！

ストーリーに引き込まれるだけでなく、システム面のやり込みも数多く用意された『TOV』。そんなシステムがどうつながるのかを、ここでは図式化してみた。大きく分けて4つのやり込み要素が深く絡んでおり、各要素がより楽しくなるという"相乗効果"を生み出している。



▲特殊な称号を得るとコスチュームが変わる、着せ替え称号集めもやり込み要素の1つ！

4つのシステムのサイクル例

素材収集
↓ 素材が集まる
合成
↓ 新武具を入手
スキル習得
↓ バトルが楽しくなる
バトル
（フェイタルストライクで素材入手率アップ → 素材収集）

やり込み その2 ボス戦に用意された シークレットミッション

ボス戦に隠された条件を満たすと、シークレットミッションを達成できる。GRADEアップや、特殊アイテムを入手できることも！

やり込み その3 強大な力を持つ ギガントモンスターの討伐

世界の各地には、通常より強力&巨大なギガントモンスターが生息。倒すたびに貴重な素材が手に入るので、何度も倒したくなる！

やり込み その4 闘技場やミニゲームなどの 寄り道要素が満載！

シリーズおなじみの闘技場では、歴代ボスとのバトルも!? さらにミニゲームも種類が豊富で、ハイスコアを目指すと夢中に！

やり込み その5 ネットワークランキング対応 でずっと遊び続けられる！

やり込みの真髄ともいえる要素が、このネットワークランキングだ。全国トップクラスの記録がいつでも見れるうえ、PS3版ではさらに細かい項目まで競えるようになった。全国のユーザーがライバルとなる！

考察2 やり込み やればやるほどのめり込んでいく要素が盛りだくさん！

バトルの極めつけは、コンボを自由につなげられる「オーバーリミッツ」の存在。これがバトルの爽快感をさらに引き立てている。またPS3のトロフィーに対応しているほか、2周目以降も別の楽しみ方ができる自由度の高さも魅力。もちろん普通にプレイしても十分に楽しいので、自分の好きなように遊び倒そう！

PS3版ならではの新要素も！

新キャラ・パティの登場、新規ダンジョンや新しいサブシナリオの追加など、PS3版ならではのオリジナル要素もタップリ。すでにXbox 360で体験済みの人も、プレイすればそのボリュームに驚かされるはず！



多彩なコスチューム

▲称号で着替えられるコスチュームの種類も大幅に増加。『テイルズ オブ』シリーズの歴代勇者たち風のコスチュームもある。目指せ、コンプリート‼



新たな秘奥義も登場！

◀Xbox 360版のものに加えて、より派手になった新秘奥義が追加‼ キャラのカットインも新たに描き下ろされ、バトルがさらに盛り上がる！

DLC（ダウンロードコンテンツ）にも注目！

Xbox 360版にもあったDLCはPS3版でも配信中だ。基本的に、冒険の手助けとなるものが中心で、ゲームを進めれば誰でも手に入るものが多い。さらに「ケロロ軍曹」のような、DLC専用のおもしろコスチュームの販売や、無料のDLCも用意されているので、『TOV』のすべてを楽しみたい人はPlayStation®Storeをチェック！



▲「ケロロ軍曹」がヴェスペリアの世界に来襲‼ カロル専用で、バトル中のセリフも一部変化する！

主なダウンロードコンテンツ

配信時期	ダウンロードコンテンツ名	価格(円)
9/17〜	○○○（キャラ名）用お試しスキルセット	無料
	無料グミセット	無料
	「ケロン軍所属ケロロ小隊隊長ケロロ軍曹」なりきりコスチューム	500
9/24〜	LVアップ+5（10〜）	300〜
	グミセット	150
	合成素材セットLv1（2〜）	150〜
9/24〜	便利アイテムセット	300
	戦闘サポートアイテムセット	300
	パラメータアップ料理レシピセット	150
10/1〜	30万ガルド	450
	○○○（キャラ名）用カスタムセット	300〜
	ＴＰ回復料理レシピセット	300
	劇場版なりきりコスチューム	300

『TOV』好きの集まりなのじゃ 「正義」を語る座談会

PS3版を体験した3人が『TOV』を熱く語る！

ライターA（以下A）：いやー、PS3版はいいね。Xbox 360版も実績を1000にするほどやり込んでたけど、もう一度こんなに遊べるとは。新要素のおかげでPS3版もガッツリ楽しんでたり。

ライターB（以下B）：アタッチメントや称号替えはスゴイとしか（笑）。でも1周目は物語やキャラの表情を純粋に楽しむためにも、派手に変えずにプレイしたほうがいいと思う（笑）。

ライターC（以下C）：PS3版で初めて『TOV』触ったんですけど、バトルが楽しいです。「フェイタルストライク」で敵を一撃で倒せる感覚がとても新鮮！

B：「フェイタルストライク」はシステムがわかってくると、さらに楽しいですよ。この敵はあの術技で倒しやすくて、あのボーナスが出やすいとか計算して敵を倒すのが熱い（笑）。

A：バトルといえばフレンは強いね！ 装備品もよくて、何より術技のバランスがよくてスキがない。

B：新キャラのパティは「フォームチェンジ」で4種類の攻撃方法が選べたりと、操作感は独特。今のところまだ実力は未知数って感じですね。

C：ふむふむ。ストーリー部分ではどうでした？

B：主人公のユーリは『テイルズ オブ』シリーズでは珍しいタイプの主人公だよね。普段は淡々としてるのに、自分の信念を貫き通そうとするときは熱くなったり、見ているこっちの手にも力が入る。

C：そうですよね！ ユーリにはやられちゃいましたよ。なんでファン投票で1位になったのか、その秘密がやっとわかりました（笑）。

A：ストーリーといえば、かなり補完された部分が多くてもう一度プレイすると、よりこの作品が好きになったかな。もう個人的には100点満点！

B：うん。最近のRPGのなかでは、僕もトップクラスだと思いますよ。「これは欲しいよね」ってところがちゃんとフォローされてて、とにかく遊びやすい。

C：私はもうクリアをしたので、10月3日の劇場版がほんと楽しみです♪

B：やべ、僕も早く仕事終えてクリアしよう（笑）。

結論：シリーズ未経験者こそぜひ！

己の信念、そして大切な人を



「故郷を出る時に誓ったんです。もう誰も失いたくない…その為に強くなるって」



まもなく登場する『テイルズ オブ』シリーズ最新作。今まで培われてきた技術を昇華させて作られた、この挑戦的なタイトルを体験できる日は――近い!!

Tales of Graces™

テイルズ オブ グレイセス

アスベル・ラント

CV：櫻井孝宏

主人公 Asbel Lhant

Profile 年齢 18歳 身長 175cm 体重 65kg 戦闘タイプ 剣士

ウィンドル王国ラント領主の長男。他人に対する面倒見がよく、困っている人は放っておけない。ときには情熱的に感情を見せることも。



『テイルズ オブ』シリーズ最新作 いよいよ今冬Wiiで登場!!

世界観やキャラなどが徐々に公開され、その全貌が少しずつ見えてきた『テイルズ オブ グレイセス（以下TOG）』。いのまたむつみ氏がデザインする魅力的なキャラクター、彼らが暮らす世界、新機軸のバトルシステムなど、注目要素をまとめて紹介。



◀マップは3Dの等身大で描かれ、フィールドやダンジョンも臨場感たっぷり！

テイルズ オブ グレイセス			
今冬発売予定		価格未定	
Wii	ジャンル	RPG(守る強さを知るRPG)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:未定	育成

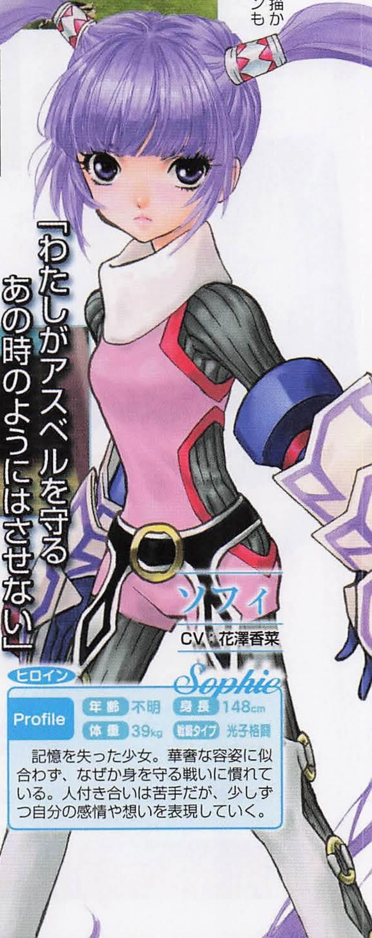
Story 物語 三国が拮抗するエフィネアの世界

空を海で覆われた世界・エフィネア。この世界では、ウィンドル、ストラタ、フェンデルの3国が互いに国力を拮抗させていた。ウィンドルにある辺境の街ラント領主の息子アスベルは、以前から騎士になりたい夢があり、ある事件をきっかけに騎士養成学校に入学することになる。それから7年後。一人前の剣士となった彼だったが、父アストンの死により夢をあきらめ、ラント領主の地位を継ぐことを余儀なくされた。そして、故郷に戻ったアスベルは、激しい運命の荒波に飲み込まれていく……。



▲彼らが守りたいものとは？ 次々と起こる事件に巻き込まれていく彼らの動向に注目だ！





「わたしがアスベルを守る あの時のようにはさせない」

ソフィ

CV：花澤香菜

ヒロイン Sophie

Profile 年齢 不明 身長 148cm 体重 39kg 戦闘タイプ 光子格闘

記憶を失った少女。華奢な容姿に似合わず、なぜか身を守る戦いに慣れている。人付き合いは苦手だが、少しずつ自分の感情や想いを表現していく。

『TOG』キーワード

【エフィネア】
空を海で覆われた『TOG』の舞台となる世界。街の上空は現実世界の空と変わらないほど青々としているが、場所によっては、海に覆われた空の様子を垣間見ることができる。

【ストラタ】
エフィネアに存在する国の1つ。ヒューバートはこのストラタ軍の少佐として執務をこなしており、ウィンドルやフェンデルに匹敵する軍事力を保持しているようだ。

【煇石 ―クリアスー】
特殊な元素を含んでいる物質。エフィネアでは、この煇石に含まれる元素を用いた文明が栄えており、生活や軍事利用など、さまざまな用途で使われている。

【ウィンドル】
アスベルの父・アストンが領主を務めるラント領がある国。王都であるバロニアには、アスベルが通っている騎士養成学校があり、そこではマリクが教官として働いている。

【フェンデル】
ウィンドル王国のラント領近辺の国境をめぐって争いを続ける国。アスベルとソフィは、この国境紛争でフェンデル軍に追い詰められた最中に出会うことになる。

【煇術 ―きじゅつ―】
エフィネアの世界における魔法のようなもの。煇石に含まれる元素をなんらかの形で利用して発動するようだ。煇術剣士のヒューバートをはじめとした人物が、この煇術を使える模様。



“守りたい想い”がココにある――

Battle バトル

SS(スタイルシフト)－LMBS(リニアモーションバトルシステム)で2スタイルの攻撃が！

今回のバトルは、敵をマーキングすることで360度どの方向から攻撃しても敵を視界の中心にとらえられる。そこに新要素が加わることで、従来のリニアモーションバトルシステム（LMBS）の概念を覆す新感覚のバトルに仕上がった。



▲従来どおりフリーランで360度自由に動けるバトルを継承しつつ、新システムを導入！

POINT 1 攻撃中にいつでもスタイルチェンジ！

『TOG』の注目システムの1つが、状況に応じてバトルのスタイルを自由にシフト（切り替え）できる「スタイルシフト」。このスタイルシフトはバトル中に制限なしで使え、コンボ中でも自由にスタイルシフトが可能だ。なお、スタイルシフトはⒶボタンとⒷボタンを押すだけと、特に難しいコマンド操作は必要ない。

POINT 2 各スタイルは 180 度タイプが異なる！

用意されているスタイルはキャラごとに異なり、それぞれキャラの個性を生かしたものが用意されている（下のリストを参照）。



スタイルシフト



◀▲シェリアの場合、Ⓐボタンで投剣による攻撃、Ⓑボタンで仲間を支援する術系のスタイルとなる。この切り替えはコンボ中も含め、いつでも瞬時に行える！

各キャラクターのスタイル

キャラ名	ボタン	スタイル名	詳　細
アスベル	Ⓐ	帯刀技（たいとうわざ）	剣を納めたまま、鞘や蹴りで素早い打撃を行う
	Ⓑ	抜刀術（ばっとうじゅつ）	威力が高く範囲の広い抜刀攻撃
ソフィ	Ⓐ	格闘技（かくとうわざ）	格闘による素早い近接攻撃
	Ⓑ	再生術（さいせいじゅつ）	治癒術や能力を強化する気功術、不思議な光の力を使った遠距離攻撃を行う
ヒューバート	Ⓐ	両剣技（りょうけんわざ）	両端に同じ刃のついた一本の武器、両剣を振り回して攻撃
	Ⓑ	双銃術（そうじゅうじゅつ）	両剣が変形して煇術弾を撃つ双銃になり、敵から離れて銃撃を行う
シェリア	Ⓐ	投剣技（とうけんわざ）	袖に仕込んだ短剣を投げつけて攻撃
	Ⓑ	神聖術（しんせいじゅつ）	強力な治癒術や仲間を支援する術が豊富
マリク	Ⓐ	操刃技（そうじんわざ）	鎌状ブーメランを投げ、煇術による遠隔操作で軌道を操る
	Ⓑ	攻撃術（こうげきじゅつ）	攻撃に特化し、さまざまな属性の煇術で戦う
パスカル	Ⓐ	長銃技（ちょうじゅうわざ）	杖に仕込んだ長銃による煇術弾で遠距離攻撃を行う
	Ⓑ	法陣術（ほうじんじゅつ）	自分の周囲を攻撃する陣術や、自分を中心にした範囲内にサポート効果のある弧法陣を使う



「そういう甘い考え方は嫌いです」

ヒューバート・オズウェル

CV：水島大宙

Hubert Ozwell

Profile 年齢 17歳 身長 171cm 体重 62kg 戦闘タイプ 煇術剣士

アスベルの実の弟。合理的で生真面目な性格で、若年ながらストラタ軍の少佐を務める。兄アスベルには、あまりいい感情を抱いていない。





「ついて来たいと言ったのは私よ。これくらい……覚悟してた」

シェリア・バーンズ

CV：河原木 志穂

Cheria Barnes

Profile 年齢 18歳 身長 160cm 体重 47kg 戦闘タイプ 治療士

アスベルの実家、ラント家の執事フレデリックの孫娘。面倒見がよく、明るい性格の持ち主。幼なじみのアスベルに対し、ほのかな想いを抱く。



バトルをさらに熱くする3つの要素

要素① チェインキャパ（CC）

チェインキャパ（CC）は、攻撃などのアクションを行うのに必要な能力で、CCの数値が続く限り、連続行動が可能となる。ただし、下記のアラウンドステップなどを行うとCCは減少する。バトル中に攻撃や行動をやめると、CCは自動で回復していく。うまく維持させよう。





チェインキャパ（CC）

◀▼残りのCCは、キャラステータスの右下で確認可能だ。

要素② アラウンドステップ

前後左右にステップを行うことで、敵の攻撃を回避したり、素早い位置取りができる。ステップで距離をつめたり、回避したあとにそのまま攻撃すれば、CCも回復できて一石二鳥だ。





▲▶回避したら反撃という流れが理想！

要素③ テクニカルボーナス

バトル中に発生するテクニカル条件を満たすと、テクニカルボーナスが得られる。これを得た状態で次のバトルに突入すると、そのバトルでも同系列で難易度が上のテクニカル条件が発生。ボーナス倍率もより高くなる！

テクニカルボーナスの例

1戦目 20 秒以内で撃破

バトル中にある条件を満たすと発動。このテクニカル条件を満たして、バトルに勝利すると……。

2戦目 15 秒以内で撃破

続いて、次のバトル突入時に上記のテクニカル条件が発動。素早く倒してさらなるボーナスをゲットしよう！

ココに注目！ キャラクターの状態表示をよく見てみると……？

左下の青いゲージと、右上の半円形の水色ゲージに注目。左下は戦闘中に溜まっていく特殊なゲージ、右上は操作キャラにのみ増減があるようだ。



左下と右上のゲージ

◀どちらも現在判明しているシステムとはあまり関係のないものだと思われるが……？

System システム 冒険を手助けする2つのシステムが判明！

『TOG』でガラッと大きく変わったのはバトルシステムだけではない。ここではキャラクターの成長に使用する「称号」システムと、バトルをサポートする回復システムの「エレスポット」について紹介しよう。特にこれまでのシリーズの称号は、それほど大きくステータスに影響がなかっただけに、今回は積極的にイベントなどをこなしてコンプリートしていく必要がありそうだ。



成長システムが判明！

◀レベルアップの基本はこれまでと同様に経験値制。そして、その新しく遊びの幅をさらに広げるのが、今回の称号による成長システムだ。経験値とは別のポイントを使って成長していく！



システム① 称号 キャラクター成長の基礎となる重要システム

これまでと同じように、キャラには1つだけ「称号」をセットできる。過去作品の称号もセットすると能力が付加されたが、今回はバトルで得たSP(スキルポイント)で成長させると、マスタリースキルと呼ばれるスキルも習得できるようになった。

星の数 装備中の称号のマスタリースキル状況。全部で5段階あり、バトル中にも表示。

オート設定 獲得SPを自動で振るかどうかの設定。「オート：ランク3まで」などの設定が可能。

称号画面



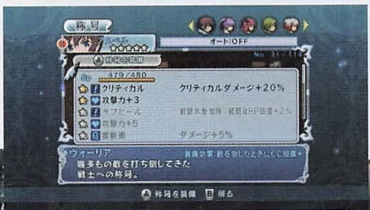
マスタリースキル 各称号に秘められた特殊効果。SPを振ることでパラメータの上昇や術技の習得などが行える。

装備中の称号 装備中の称号は明るく表示される。剣アイコンのほかに、盾アイコンなども存在するようだ。なお、装備中の称号にはEマーク、新しい称号には「NEW」マークが付く。

装備効果 称号そのものに付いている効果。効果は称号ごとに異なり、装備している間のみ効果を発揮。

装備効果は常時発動

▶各称号には1種類の装備効果がついており、SPを振ることで5段階のマスタリースキルも習得できる。称号を付け替えれば、別の装備効果も得られるので、戦う相手に応じて変更しよう。





マスタリースキルを習得

◀バトル勝利時に手に入るSPを各称号に振ると、マスタリースキルが習得可能。一度習得したスキルは、称号を変えても永続的に効果を発揮するので、キャラの大幅な強化につながる。

マリク・シザース

CV：東地宏樹

Malik Caesars

Profile 年齢 40歳 身長 186cm 体重 76kg 戦闘タイプ 投刃剣士

アスベルが通う騎士学校の教官。戦士としての能力に優れており、基本的に真面目。だが、ときに大人の余裕とも思える態度を見せることも。





パスカル

CV：植田佳奈

Pascal

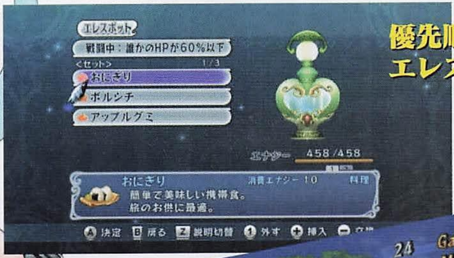
Profile 年齢 22歳 身長 155cm 体重 45kg 戦闘タイプ 法陣士

冴えた頭脳を持つ天才技術者。人なつっこい性格の女性で、周囲の人を元気にさせるが、研究や発明に夢中になると周りが見えなくなることもある。



システム② エレスポット エナジー消費でさまざまな効果が！

「エレスポット」とは、条件を満たしたときにエナジーを消費して、さまざまな効果を自動的に行ってくれるシステムのこと。消費アイテムをセットした場合は「移動中：10.0%で取得」などの条件を満たしたときに、その消費アイテムの生成が自動で行われる。また、料理をセットした場合は、条件を満たしたときに自動で料理効果が発動して、バトルをサポートしてくれる。



優先順位を決めてエレスポットにセット

◀発動内容は優先順位を決めて最大数までセット可能。発動条件も、バトル後や移動中などイロイロある。



条件を満たすと効果発動！

▶発動条件を満たせば、自動で効果が発動する。エナジーの消費量などを考慮しながら、積極的に利用していこう！

ココに注目！ エレスポット発動画面の左にあるゲージは……？

エレスポット発動中のバトル画面に“赤色と青色が対になったゲージ”を発見。このゲージが何を意味するものなのかは不明だが、バトルの状況によって増減するようだ。もしかすると『TOG』のバトルシステムに関する重要なゲージなのかも……!?



青色と赤色が対になったゲージ

▲「味方4人vs敵4体」のバトル画面。この状況から察するに、青色の部分が味方側、赤色の部分が敵側の何かを表しているように予想できるのだが!?



『正義』を貫き通すRPGはスクリーンへ

TOPIC 劇場版も公開直前!!

Tales of Vesperia
テイルズ オブ ヴェスペリア
～The First Strike～



人と魔物の大きな戦い「人魔戦争」が終結してから数年。先の皇帝が崩御したのち、帝国では空位状態が続いてはいたが、世界はおおむね平和に見えた。人々は根源たる力・エアルによって、繁栄を築き上げようとしていた。結晶化したエアルは魔核（コア）と呼ばれ、魔導器（ブラスティア）の動力源として暮らしに欠かせぬあらゆるものから、町を護る結界まで作り出していた。

そんなある日、シゾンタニアの町に程近い、深い森のなか。帝国騎士団ナイレン隊に所属する新人騎士ユーリ・ローウェル、フレン・シーフォ、そして２人の先輩である双子姉妹騎士シャスティルとヒスカは、エアル異常噴出の調査とそれに伴う魔物撃退の任務をこなしていた。

騎士団にあこがれて、理想を胸に入団したユーリ・ローウェル。規律と正義を重んじるフレン・シーフォ。２人は帝都ザーフィアスの下町で育った幼なじみだったが、
偶然入団式で数年ぶりの再会を果たしたのだった。
騎士団の隊長ナイレンは、異変を巡る調査を進めるにつれて、
森の遺跡内に未知の魔導器が存在すると読んだ。そして探索を進めるさなか、
シゾンタニア一帯を巻き込む、大規模な異変が巻き起こる……。
騎士団員として行動をともにしながら、その主義の相違により反発しあうユーリとフレン。
帝国の暗部を知った２人は、やがてそれぞれの「正義」を貫く覚悟を迫られることになる……。

最新カット＆試写会インプレッションをイチ早くお届け

すでにゲームの『TOV』をクリアして、あとは公開日の10月３日を待つだけというファンも多いであろう劇場版「テイルズ オブ ヴェスペリア ～ The First Strike ～」。ここでは最新カットとともに、９月12日に行われた試写会のレポートをお届け。注目すべきポイントやインプレッションなど、本誌ならではの視点でその魅力をお伝えしよう。

劇場版キーポイント

1 双子の女騎士

ユーリとフレンの先輩となる、双子の女騎士のヒスカとシャスティル。劇中のカットを見ると、彼女たちはあまり先輩面をするようなタイプではなく、わきあいあいと旅をする仲間のような印象を受ける。そんな彼女たちと一緒だからこそ見せる、ユーリとフレンの表情の変化にも期待したい。



ヒスカ
CV：小笠原亜里沙



シャスティル
CV：水沢史絵

2 ナイレン騎士隊



ユーリとフレンが所属するナイレン隊。これはナイレンが率いる騎士団の隊の１つだ。「やっぱ大切なモンは自分の手で守りたいんだよ」という言葉が表すように、ナイレンは自分が貫くべき正義を知る男である。劇中ではそんな隊長の背中を見ながら成長していく、２人の心の揺れ動きにも注目しよう。

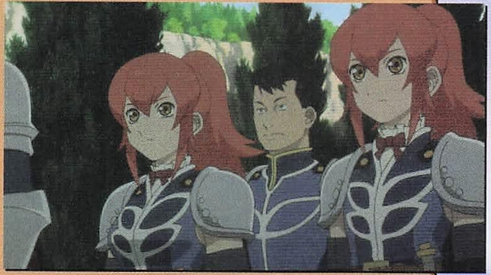
ナイレン
CV：谷口節

その目で始まりの歴史を見届けよう!!

試写会先行インプレッション

担当ライター：Bros

一足お先に劇場版を見てきましたよ！　ここでは、その感想をお伝えしたいと思います。物語は、ユーリとフレンがともに騎士団の新人として活躍していた頃のお話。今まで謎に包まれていた"ユーリたちの過去"がいくつか解明されていますので、その内容はもちろんのこと、若き頃の彼らの活躍ぶりは必見です。また、隊長のナイレンは、ユーリとフレンの今後の生き方に少なからず影響を与えた人物だと思われますので、そのあたりの絡みにも注目ですよ！　レイヴンの密偵ぶりなど、ゲームではあまり見られなかった部分も表現されてますし、とにかく声優さんの意気迫る演技がイイ感じでした。個人的には、ユーリとヒスカ、フレンとシャスティルの会話のやり取りがおもしろかったです。あと、小さい頃のラピードが意外とカワイイかも……（笑）。



▶物語の紅一点の双子の姉妹。姉のシャルティル（左）と妹のヒスカ（右）は顔はウリ２つですが、性格は結構違ってビックリ。ちなみに、よーく見比べてみても違いがわかると思います。

10月3日(土)全国ロードショー
シネマサンシャイン池袋・角川シネマ新宿 ほか

映画館で前売鑑賞券を購入すると、ユーリとフレンが描かれたオリジナルキーキャップがもらえる。限定品なので公式サイト（www.tov-movie.net）で販売映画館を確認して入手しよう。


2009年10月30日(金)発売予定
これは英雄の物語ではない。
装甲悪鬼
村正
MURAMASA
NITROPLUS
10th
ANNIVERSARY
ニトロプラス10周年記念企画
スラッシュダークADV
『装甲悪鬼村正 FullMetalDaemon MURAMASA』
脚本:奈良原一鉄
原画:なまにくATK
メカニック デザイン:石渡マコト
www.fmd-muramasa.com
日本語Windows専用ソフト/DVD-ROM/フルボイス
©Nitroplus
CSA
審査済
nitro+
HOBIBOX
販売元
ホビボックス株式会社
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-1-16 ダイドーリミテッドビル4F
TEL:03-5209-1271 FAX:03-5209-1272

ARMORED CORE
RAVEN'S REPORT

『アーマード・コア』シリーズの情報ならおまかせ！

『AC3 Portable』が発売されて1カ月。人気は冷めるどころかますますヒートアップするばかり！　というわけで、全国大会も次々と開催される本シリーズを毎号追いかけるコーナーを設立！　大会の詳細をレポートしていきます！

アーマード・コア3 ポータブル			
発売中（7月30日発売）	¥3,990（税込）		
PSP	ジャンル	ACT（戦闘メカアクション）	ACT
	メーカー	フロム・ソフトウェア	戦略
	備考	プレイ人数：1～4人	対戦

AC3 全国大会地区予選の詳細レポートをお届け！

今回は8月29日～9月5日に開催された全国大会地区予選をレポート。東海、近畿、北海道、九州、そして関東の地区予選を勝ち抜いた上位2名は、2009年10月3日に行われる決勝大会に出場することが決まる。彼らの戦略、そしてアセンブリなどの傾向から、より強いレイヴンになるための秘訣を探ろう！

東海、近畿大会

東海大会：8月29日　フタバ図書TERAワンダーシティ店
近畿大会：8月30日　上新電気ディスクピア日本橋イベントホール

間合いを制する者が戦いを制す！

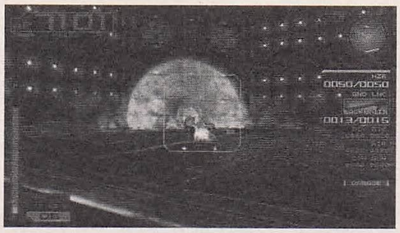
今大会では中距離を間合いとし、そのなかで攻撃を避けては撃ち合うドッグファイトが数多く繰り広げられた。主に二脚ACをメインに使うレイヴンが多いなか、背部グレネードランチャーを装備したタンクACが活躍する場面も！　OB（オーバード・ブースト）で相手に急接近し、近距離からグレネードランチャーの大きな爆風で大ダメージを与える作戦は目を見張るものがあった。どのACも中距離をメインの間合いとして距離を測っていたが、タンクACがOBを使用して距離を詰める戦略は、特に奇抜で個性的といえただろう。

決勝大会進出者

東海大会
優勝：ame氏（ACタイプ：タンク）
準優勝：シルス氏（ACタイプ：中量二脚）

近畿大会
優勝：あうげn氏（ACタイプ：中量二脚）
準優勝：アルストリアス氏（ACタイプ：中量二脚）

ACの傾向　中距離のドッグファイト！


▲相手も常に強力な攻撃を与えることはできない。攻撃が止んだ瞬間にOBなどで得意な間合いに飛び込もう！

大会上位入賞者のほとんどが、中距離戦闘を展開していることが興味深い。ロック範囲の広いFCSを使用し、相手と自分のギリギリの間合いを計っている姿は、まるで侍の決闘を彷彿とさせる。中距離戦闘で有効なライフルやミサイル、そして大ダメージを与える左腕装備グレネードランチャーは、必須のパーツといえるだろう。攻撃の隙を狙って相手の懐を狙え！

北海道、九州大会

北海道大会：9月5日　ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店頭
九州大会：9月5日　アクア博多

高機動戦闘で相手を翻弄しろ！

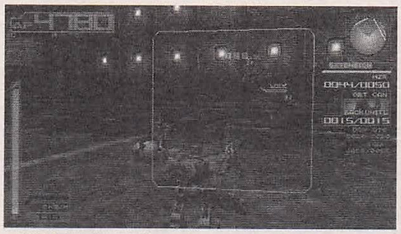
特筆すべきは、上位入賞者が二脚を用いた高機動戦闘を行っていること。相手のミサイルや銃等の弾を、小ジャンプ移動やサテライトといったシリーズ従来のテクニックを駆使し、縦横無尽に動いて翻弄する戦術を用いていた。いかに相手のロックをはずし、相手をロックするかという熱い駆け引きが繰り広げられたが、必然的に長期戦になり、プレイヤーの集中力と緊張感が試される戦いとなった。ただ闇雲に攻撃しただけでは高機動型ACには対抗できない。相手の戦略を覆す戦略を練る必要があるだろう。

決勝大会進出者

北海道大会
優勝：つる氏（ACタイプ：逆関節）
準優勝：北氏（ACタイプ：軽量二脚）

九州大会
優勝：俺氏（ACタイプ：中量二脚）
準優勝：リストウィック氏（ACタイプ：中量二脚）

ACの傾向　ステルスで相手をかく乱！


▲相手を正面にとらえているにもかかわらずロックできない状況は、対戦相手に相当のプレッシャーを与えるだろう。

使用頻度が高かったのはステルス機能を備えたエクステンション装備MEST-MX/CROW。これは約8秒間相手のロックを無効にする効果がある。そして中量二脚の機動性を生かした回避運動によって相手の死角に潜り込む。ステルス機能を搭載したMEST-MX/CROWは高機動ブースタを用いた二脚ACにとっては最高の組み合わせだ。ターゲットロックの恐怖から解放される。

パーツ考察　対人戦で威力を発揮！

今大会で目立ったのは、ロックの取り合いに特化したパーツをアセンブリしているところ。ロック範囲重視のFCS（VREX-WS-1やAOX-X/WS-3）に、敵のロックをはずすためのエクステンション（MEST-MX/CROW）を装備。そして左腕の投擲銃、KWG-HZL50208Wを使用して、広範囲に大きなダメージを与えている。いかに相手をロックにとらえ、かつロックをはずし、広範囲で威力のある投擲銃を当てるかが、勝利の分かれ目になるだろう。

効果範囲の広い投擲銃


（投擲銃：KWG-HZL50208W）
◀投擲銃は中距離戦闘にバツグンの効果を発揮！　範囲が広いのも有利になる。

ロックをはずして回避！

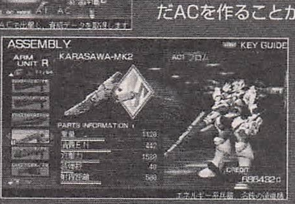

（エクステンション（MEST-MX/CROW）
▶ステルス機能で相手のロックをはずし、その間に相手を逆に捕捉する。

ARMORED CORE SL　450を超えるパーツ数とAIシステムで激戦を勝ち抜け！

本作では『AC3 Portable』の2倍近くの450を超えるパーツを使用することができ、過去シリーズで人気があったパーツが復刻、追加されているので、やり込み度はバツグン！　またAIシステムを搭載し、自分の戦い方の傾向を学んだACを作ることが可能となっている。

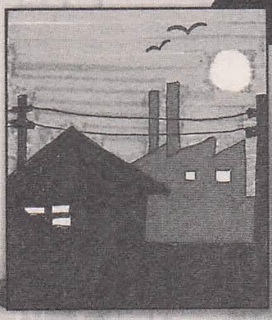


▲育成したAIは僚機として出撃したりアドホック通信で対戦させることも可能！



▶シリーズ伝統のKARASAWAも登場！　ミッションでも多いに活躍できる！

PSP　ACT
アーマード・コア SL ポータブル
2009年11月19日発売予定
¥3,990（税込）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録(ノスタルジア)

不安も感じず、自由であることすら感じもせず、ただ無邪気に遊んでいたボクらの少年・少女時代。その生活にはいつもTVゲームがあった。今、思い出を語ろう。

今号の思い出のタイトル
- サンサーラナーガ2
- 決戦！ ドカポン王国Ⅳ 〜伝説の勇者たち〜
- SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ
- マリオブラザーズ

ゲーマーが語る 懐かしのゲームソフト 20代編

思い出の1本！

スーパーファミコン

サンサーラ・ナーガ2

発売日 1994.7.15
メーカー ビクターエンタテインメント　ジャンル RPG

1994年は こんな時代でした

……主な出来事……
- プレイステーション発売
- セガサターン発売
- 松本サリン事件
- 関西国際空港が開港
- アジア初の女性宇宙飛行士 向井千秋さんが宇宙へ

書いている人
石橋 加奈子
1986年生（昭和61年生）



◀5歳上の兄がいたため、赤ちゃんのときからファミコンを触って育ちました。特に覚えているタイトルは『ワギャンランド』ですワッ！

ココが魅力!! いつでも思い出せる唯一無二の世界観

真っ暗で無音のなか、蓄音機に耳を傾ける「ビクターの犬」。何を聴いているんだろう、と思っていると壮大な音楽が流れ、太陽色の『サンサーラ・ナーガ2（以下、サンサラ2）』の文字が降りてくる。このオープニングに、8歳ながらドキドキしていました。独特なキャラと一風変わった演出が印象的で、今でもあの音楽が、あの場面が、すぐ思い浮びます。そして20歳を越え知ったのは、演出が『攻殻機動隊』の押井守氏だったこと。そしてプレミア価格3万円を越えるサントラCDの存在。ずっと色あせないこの作品が、私の初めてのRPGでした。



ココが魅力!! 竜を育てられるRPG、何色にしたっけなぁ。

1000年に1度だけ生まれる白竜とともに、8つの階層から成る世界を冒険するこのゲーム。相棒の白竜は途中の階層で産気づき、竜の病院で蒼・紅・緑のなかから2匹を選んで子竜を生ませることができます。パワータイプの蒼、マントラ(魔法)は使えないけどブレスを吐ける紅、成長が遅いけど唯一マントラを使える緑、一長一短の特徴を持った3色の竜たちを選ぶのも楽しみの1つでした。一般的には紅と緑がセオリーらしいのですが、私は蒼と緑にした気がします。ただ「みゅん」と鳴くかわいい子竜たちが育っていくと、あんな姿になるなんて……。



思い出の1本！

スーパーファミコン

決戦！ドカポン王国Ⅳ〜伝説の勇者たち〜

発売日 1993.12.10
メーカー アスミック　ジャンル ECT

1993年は こんな時代でした

……主な出来事……
- 皇太子徳仁親王と小和田雅子さんが結婚
- Jリーグ開幕
- W杯予選でドーハの悲劇
- 逸見政孝さん死去
- 矢ガモが話題に

書いている人
村田 健太郎
1980年生（昭和55年生）



◀20代といいつつ、30代は目前。本当に僕でよかったんですか？ できれば、もう少し若いの連れて来たほうが……。

ココが魅力!! みんなで楽しくボードゲーム

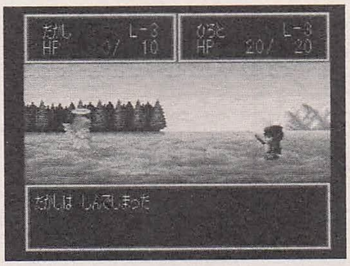
基本はボードゲーム形式で『桃太郎電鉄』シリーズや『いただきストリートシリーズ』などと遊び方はほとんど一緒。RPG風にデザインされていて、プレイヤーは戦士や魔法使いといった職業を選択してゲームをすることになります。そしてプレイヤーが決めた期間内に、すごろく状のマスを移動しながらモンスターを倒したり、ダンジョンに入ってお宝を狙ったりして資産を稼いでいくというのがゲームの基本的な流れですね。1人でCOMと競い合うというよりは、大人数で集まって、みんなで楽しむのがこのゲームの醍醐味だと思います。



◀同時にプレイできるのは1〜4人。足りないぶんはCOMが動かします。

ココが魅力!! 裏切れ！ 出し抜け！ かすめ取れ!!

ボードゲームとして楽しいのはもちろんですが、このゲームの真の魅力はそこではありません。『ドカポン』の最大の魅力は、ほかのプレイヤーを倒すことができるという点です。そもそも「お金が第一」なうえに「友情破壊ボードゲーム」「友情破壊RPG」などというキャッチフレーズまでついているゲームです。一緒にプレイしている友人をどうやってダマして貢がせるか、身ぐるみ剥ぎ取ってやるのかというのを考えるのが最大のおもしろさといえるでしょう。たしか、当時のこのゲームのCMでも言っていました。「やりすぎは友人を失います」と。



◀倒されたプレイヤーは装備やお金を奪われたうえしばらくお休みに……。

私にも言わせて！『聖剣伝説2』

小学生の頃、知人（おじいさん）に、お孫さんにあげてね〜と使わなくなったリカちゃん人形をあげたら、お返しにと『聖剣伝説2』を贈ってくれた。今考えると、スーファミ本体を持ってると伝えたことはないのに何でゲームソフト？ と不思議な気分になるのだが、おじいさんにとってテレビゲームもお人形も同じように「おもちゃ屋さんで買えるおもちゃ」っていう扱いだったのかな。ちなみに『聖剣伝説2』はいまだに一番好きなゲームです。すごいぜ！ おじいさんの読み!! （リチョー）



石橋 加奈子の
思い出コラム

『サンサーラ・ナーガ2』は思い出でいっぱい

サンサーラ・ナーガ2の思い出

スーパーファミコンを持って帰郷した夏休み

自己紹介に載っているとおり兄がいるので、ゲームは兄が買ったものを、おさがりでプレイしている状態でした。自分でソフトを買うようになったのは小学校4年生ぐらいからで『ポケモン』や『ワリオランド』を買っていた気がします。

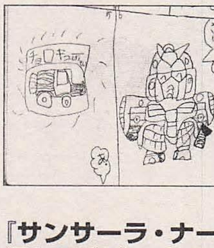
それはおいといて、私は小学生時代の夏休みが、あまり好きではありませんでした。だって、友達にあまり会えなくなるし、早く学校に行きたいと思う気持ちのほうが強かったのです。ある年の夏休み、母方の田舎である能登に家族で帰ることになりました。目の前に果てしなく広がる海、後ろは山、そして我が家は神社で、絵に描いたようなド田舎。遊べる場所がないし、遊び盛りの当時は帰郷することはつまらないことだと思っていました。だから、兄がスーファミの箱を車のトランクに積み込んだのを見たときは、本当にうれしかったのです。

兄が描いてくれたテストの点数で育つ白竜

田舎はつまらないといいつつも、セミの鳴き声に包まれながら、能登の田舎をめいっぱい楽しんだ私。雨上がりの日、物干し竿に並ぶアマガエルを捕まえて両手で包んで見せびらかしに走ったことや、家のそばで漏れる井戸水の流れに沢ガニを見つけたりしたことを思い出します。神社の境内を掃除したり、お賽銭を数えたりするなどのお手伝いもしました。

それでも夏休みは長く、暇だな～と感じるようになってきました。そんなときこそ兄が持ってきたスーファミ！　チャンネルのダイヤルをガチガチッと回すオンボロテレビにケーブルを差し、電源アダプタのコードの角度に注意を払いながら起動しました（うちのスーファミはコードの接触が悪かったのです）。しばらく『ザ・グレイトバトル』とか『ボンバーマン』とかで楽しく遊んでいましたが、突然兄が「よし、今日から宿題の日だ」とスーファミを箱にしまって、ガムテープで封印してしまったのです。ひどい！

悲しいけど、私もあきらめて兄の隣で宿題を始めます（もちろんやっていなかった）。宿題の丸付けはおうちの人にやってもらうルールなんですが、せっかくなので兄にやってもらいました。終わってノートを返してもらうと、点数のとなりに楕円系の「○」が描いてあります。「これはなぁに？」と質問すると「明日のお楽しみだよ」と言われました。翌日また採点してもらうと、あの楕円形の丸にはヒビが入っていて、3日目にはイラストの子竜が生まれました。そう、あの『サンサラ2』の子竜です。「80点以上とるとこの竜が成長するんだよ！」と語る兄。丸付けのあと、蝉の音しか聞こえないなか、兄が黙々と絵を描くのをワクワクしながら見る私。あの時間を今でも鮮明に覚えています。結局、帰るまでに3色の竜が生まれ、さらに東京に帰ってからノートを開くと、3匹の立派な竜が寄り添って「よくがんばりました！」と笑っている絵が描かれていたんです。こっそり描いてたんだよね。ありがとう。

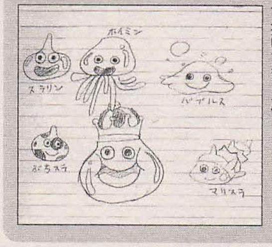


◀兄は昔からイラストを描くのが好きで、SDガンダムをよく描いていました。

『サンサーラ・ナーガ2』を通して出会ったコト

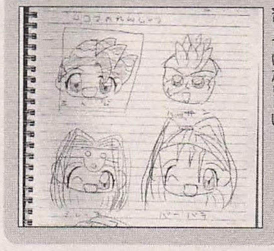
ゲームというのは不思議なものです。昔のゲームの話題で盛り上がって仲よくなったり。この本でも昔にやったゲームについて書くことで仕事が成り立っています。今回このコラムでは、大好きな『サンサラ2』について書くことはすぐ決まったんですが、問題は写真。小さい頃の写真は実家に行かないとないので、仕事に必要だからと軽い気持ちで帰省しました。実家で1人で写真を漁っていたら、最終的に家族全員で思い出の写真を眺めて談笑しあう機会が生まれました。そして、小学校時代のノートで私と再会し、深く当時を思い出したのです。

私的名場面
ごめんなさい、やっぱり私はゲーマーでした



◀小学校では『バトルえんぴつ』が大流行。スライムがかわいくて描いてました。

私的名場面
ごめんなさい、やっぱり私はゲーマーでした2



◀びっくり。『ドラクエ4コマ劇場』に載ることを目指して練習していたらしい。



村田 健太郎の
思い出コラム

世の中、裏切ったモン勝ちなんですか？

スーパーファミコンの思い出

本来の人間性まで丸裸にしてしまうゲーム性

ほかのプレイヤーを邪魔できる、倒せるということで、僕の周りでは『ドカポン』はかなり流行りました。このゲームは、一度差がつくと逆転の目はかなり薄くなってしまいます。そのため、強い武器を持ってる奴や、お金をたんまり持ってる奴など、何かしら突出した人間が出始めると、みんなでよってたかって潰しにいくというのが常套手段でした。そんな過酷なゲーム性もあってかリアルファイトに発展したことも少なくありません。そのへんは、処世術というか相手の人間性を見る目が大事でした。コイツはこのぐらいまでなら大丈夫だろうとか、こっちはキレやすいから気をつけようとかですね。おもしろいのは、普段優しかったりする奴ほど、ゲーム中では恐ろしくしつこい嫌がらせを仕掛けてくるという点です。隠れサドってやつですね。

ちなみに頭の切れるやつは、ゲーム以前に遊ぶ相手を選ぶところから違います。その日のいけにえ的な人間を、必ず用意するようにしていました。やはり、小・中学生の社会にはヒエラルキー的なものがあり、それが自分よりも明らかに低い（嫌がらせを受けやすい）ヤツを、自分が狙われないように用意するわけですね。本当におもしろいゲームだと思います。

現実社会と同じで間接的な攻撃は強い

さて、ここからは具体的なゲーム内容の話をしていきましょうか。『ドカポン』というゲームは基本的にはパラメータがすべてのゲームです。力が高ければ与えるダメージが高くなり、防御が高ければ受けるダメージが低くなるといった感じ。そして最初のうちはやっぱり、みんな戦士を選んでいくわけです。あの頃の年代は基本みんな「俺、勇者」ですからね。でまあ、初めはみんな勇者だったんですが、そこそこゲームをやっているうちに気づいてしまったんですよ。魔法とやらの存在に。このゲーム中の魔法は2種類あって、戦闘中に使うものとフィールド上で使うものに分かれているんです。で、フィールドで使うもののなかにも、モンスターやほかのプレイヤーを攻撃できるものがあったんです。あとはもう分かりますよね？　力なぞいらん、魔力があればもうそれでいいってことです。初めはそこまで威力もないし当たることも少ないのですが、魔力が高ければ高いほど高威力で的確に当たってしまうわけです。ムダな戦闘をすることなく、どんなに遠い場所にいる相手でも倒すことができるわけだからラクチンですね。というわけで、後期はもう完全に魔法使いゲームでしたね。魔力と魔法防御を早く上げられるかどうかで、イニシアチブを取れるかどうかが決まったもんです。

遊び方が固まっても、まだしばらく僕らはこのやり方を止めませんでした。この情操教育上まったくもってマイナスにしかならないことを繰り返していくわけです。そのときは、どういうわけかいつも1人の人間をターゲットにして倒し続けます。毎回同じ人間とは限らないんですが、やはりここも無意識のヒエラルキーってやつですね。やられやすい奴ってのは必ずいて、そういったやつはなぜか引きが悪いので魔力を上げ損ねるわけです。ゲームだけの話ではなく、普通の日常でもたまに見かけたりしますよね、そういうあきらかにババだけを運命のように引き続ける人って。今でもそういう人を見かけると、やっぱあるよな～そういうのってなんとなく勝手に納得してみたり。

悪魔と契約してもダメなもんはダメ

みんなに遅れをとると、あとはパターンにはまったかのように倒されるだけでした。装備、アイテム、お金などなど持っているモノをすべて剥ぎ取られても終わりません。どこにいようが、復活した瞬間に魔法が飛んできて、また倒されるのです。でも、そんな状況に陥っても逆転のチャンスが用意されているのが『ドカポン』のいいところです。その方法とは、悪魔と契約を結ぶことです。悪魔と契約すると自分が持っているものをほとんど失うかわりに、すべての能力が大幅に上がり、ほかのプレイヤーはもうほとんど手が出せなくなります。契約のタイミングは相手の魔法が尽きたとき。倒れたプレイヤーが安置される初期位置の近くに悪魔と契約できるマスがあるので、唯一無二のチャンスにかけて必死に契約に向かうのです。そのマスにたどり着くことができれば、あとはもう復讐の鬼と化すのみです。今までいじめていたプレイヤーは、その所業を悔いて許しを請うたとしてももうダメ。悪魔のターンが開幕してしまったら、ほかのプレイヤーはもう逃げるしかありません。

でもまあ悪魔の力を使えるのは数ターンしかないので、いつもいじめまくっていて復讐されることに慣れている人間は、あらかじめかなり遠くに離れていたり、逃げるアイテムを用意していたりするもんでしたけどね。このあたりも現実社会と妙にリンクしてますよね。

今にして思うと、何で飽きもせずにあんなに延々とプレイしていたのかが疑問に思うほど、毎日のようにやっていましたね。人間の本能的な部分で琴線に触れるものがあったからでしょうか。それとも俺らだけが薄汚れていただけなのでしょうか。ひたすら倒したり、倒されたりしましたが、個人的にはスーパーファミコンのなかで一番ハマったゲームなのかなぁと。ほかにも思い出はありますが、強烈なのはこのゲームですね。

俺にも言わせろ！
『スペランカー』
みんな主人公の弱さを語りたがるけど、僕がこのゲームに感じた魅力は箱庭感です。壁の中に意味深な空洞があったり、デコボコの道が歩きにくかったりとか、プレイヤーに妄想させる部分があって、世界観がしっかりと確立されてました。坂道をちゃんと地面に沿って歩くのって、当時あまりなかったですよね。ジャポニカ学習帳に自分だけのオリジナルステージを描くのが本当に楽しかったです。普通におもしろいし、このゲームをクソゲーという風潮にはいまだに違和感あります！　（野武士）

ゲーマーが語る 懐かしのゲームソフト 30代編

思い出の1本！

ファミコン／ディスクシステム

SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

発売日 1987.11.20
メーカー バンダイ　ジャンル SLG

1987年は こんな時代でした

……主な出来事……

- 国鉄がJRに
- 竹下登内閣が成立
- 携帯電話登場
- 江川卓引退
- 横綱 双羽黒が廃業
- プールバー大流行

書いている人

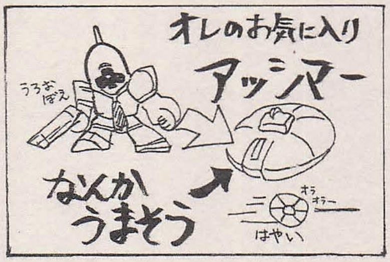
澤田 五郎
1975年生（昭和50年生）



◀むさい写真ですみません。子どもの頃の写真を探したのですが、引っ越した際に紛失したようです。

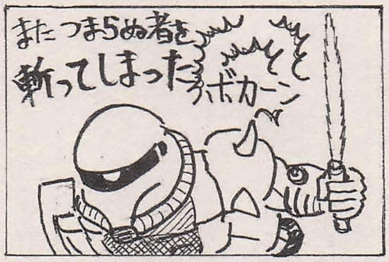
ココが魅力!! 原作にはなかった夢の対決が実現！

話題となったアニメ「機動戦士ガンダム」「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」のモビルスーツたちが、かわいらしくデフォルメされたゲーム。ユニットを動かして敵を全滅させるシンプルなシミュレーションゲームだが、敵ユニットとの戦闘になると、自分で機体を操作するアクションパートに一変。当時は、ガンプラブームだったこともあり、自分でモビルスーツを操作できるというだけで興奮ものだった。アニメを再現する戦いや「ジオングVSサイコガンダム」といった、世代を超えた戦いなどが堪能できたのは今となってはいい思い出。



ココが魅力!! ザクでガンダムを撃破!? 実力次第で劣勢を覆せる

モビルスーツ同士のバトルは、攻撃力、攻撃方法、機動性など、原作を忠実に再現していて、性能差は明らかだった。とはいえ、プレイヤーの腕しだいで、大物食いも十分に可能なのが熱いところ。もちろん機体同士の相性もあり、マップ上からの間接攻撃が強力なホワイトベースに対しても、アクションパートに持ち込みさえすれば、誘導ミサイルしか撃てないうえに移動が遅いので、ザク（最弱）でも撃破可能。こういった、"頭の悪いオレでも自然に認識できるほど分かりやすい戦術性" が、当時の子供たちを熱中させていた要因なのかも……？



思い出の1本！

ファミコン

マリオブラザーズ

発売日 1983.7.14
メーカー 任天堂　ジャンル ACT

1983年は こんな時代でした

……主な出来事……

- ファミリーコンピュータ発売
- 東京ディズニーランド開園
- 戸塚ヨットスクール事件
- ドラマ「おしん」がヒット
- 映画「南極物語」がヒット
- 流行歌「めだかの兄弟」

書いている人

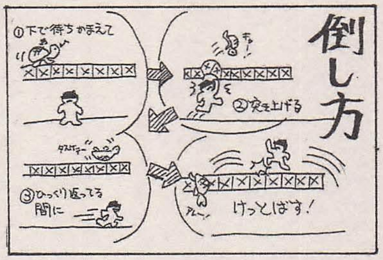
まっつ
1975年生（昭和50年生）



◀ファミコンが出る前から兄と一緒にゲーセンに通ってた。今でも、ゲーセンを見ると自然と足が向いちゃいます。

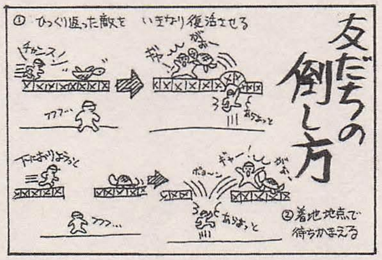
ココが魅力!! 当時としては画期的なアクションをしてました

のちに大ヒットする『スーパーマリオブラザーズ』の原型となるゲームですね。ルイージが初めて出てきたゲームになるのかな？（ちなみにマリオは『ドンキーコング』で先にデビューしているはず） 画面上部のパイプから出てくるカメとかカニとかを下水道に蹴落としていくゲームです。このゲームが斬新だったのは、マリオやルイージのアクション。今では、当たり前のアクションですが「キュキュ」っと反転する動きとか、ジャンプの軌道が走る勢いで変化することとか。あとファイアーボールやコインなどもこのゲームで初の登場です。



ココが魅力!! 2人同時プレイでの俺ルールが熱い

このゲームは、2人同時プレイが可能で、協力してステージをクリアしていきます。なのですが、やはりプレイしていると、パートナーの邪魔をしたくなるのは、なぜでしょうか？　片方が走っているところの床を下から突いて邪魔をしてみたり、ジャンプでパートナーの頭を踏みつけて、一時的に行動不能にしてみたり。むしろ『マリオ』はこの遊び方が基本なのかな？　と思ってみたり。ちなみに10枚のコインを取るボーナスステージがありましたが、2人同時プレーのときは開始前に「5枚ずつね！」と確認し合うのが礼儀でした。あ、やっぱりキミも？



俺にも言わせろ！『ジャンケンマン』

「ジャーンケ、ずこ」「アーいしょっ！　アーいしょっ！　あーい、ずこ」。自分の脳内に眠る、はるか昔の音声記憶をムリヤリ文字にしてみたら、こんなでした。ネットで答え合わせをしたら、わりと正解でした。ハイ、明らかにオヤジホイホイの『ジャンケンマン』（1985年稼動）は、イトーヨー〇ドーの屋上のゲームコーナーとかで輝いていた、ジャンケンゲーム筐体です。『山のぼりゲーム』などと双璧をなします。言わせておいてもらってなんですが出オチネタです。ずこ。　（そみん）



澤田 五郎の思い出コラム

家では兄貴と『ガチャポン』、外では駄菓子屋

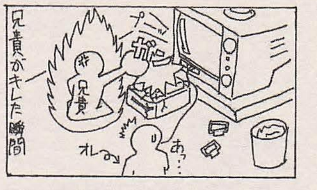
『ガチャポン』の思い出

兄貴と『ガチャポン』で一年戦争……？

当時、小学生だった俺は、学校が終わると毎日のように兄貴や友だちと『ガチャポン』の対戦に明け暮れていた。

いつものように兄貴と対戦していたある日のこと。その日の俺が操るZZガンダムは絶好調で、兄貴のサイコガンダムやキュベレイなど、向かってくる機体をニュータイプ並みの動きでことごとく粉砕！　小躍りしながら兄貴を横目でみると、あきらかに目が据わってきている。1機また1機と撃墜するごとに兄貴の口数が減り、どんどん空気が凍りついていく。「よし自重しよう」と思った矢先、物凄い音が部屋に鳴り響いた。兄貴の怒りが沸点に達し、本体ハードに怒りの鉄槌をくだし、接続しているファミコン本体ごと破壊したのだ！　「プ————」。モニターからの奇怪な音が、部屋にこだまする。機械なだけに。まだ怒りが収まらない兄貴は、ぶっ壊れた本体を窓の外に投げ捨て、どこかへ立ち去っていった。俺はあまりのショックな出来事にしばし混乱したが、我に返り急いで本体を救出しにいく……が、時すでに遅し。そこには、無残な姿に変わり果てたファミコン本体とディスクシステムが。エサだと勘違いして犬小屋から飛び出したフク（飼い犬）が、けげんな表情でコントローラのニオイを嗅いでいる。……ショック!!「自宅でゲームができなくなる＝生きている価値がない」ぐらいに思っていたため、頭をぶん殴られたかのようなショック!!　でも今にして思えば、弟である俺ではなく、モノにヤツあたりしたところが兄貴なりの配慮なのかも……。

数日後、学校から帰宅すると、テレビの前になんと新品のツインファミコンが。『ガチャポン』が起動しており、その横で兄貴がリベンジの機会を待っている。すぐに新しい本体を買ってもらえるなんて、なんて甘やかされた兄弟だろうか。ちなみにそのときも兄貴のリベンジはならず、ボッコボコに返り討ち。兄貴は完全にキレていたが、さすがに新品のツインファミコンをフク（飼い犬）のエサにする勇気はなかったようです。



駄菓子屋の思い出

『国取りゲーム』でお小遣い稼ぎ

どちらかというと、俺は自宅でゲームというよりも、近所の駄菓子屋に置いてあるゲームで遊ぶことのほうが多かった。その理由は、その駄菓子屋にあった『国取りゲーム』にある。何を隠そうこの店のゲーム、1プレイ20円で、最後までゴールすると20～100円相当の駄菓子屋限定の商品券が景品として出てくるのである。つまり、うまくいけば駄菓子を食べながらゲームやり放題なわけだ。『国取りゲーム』のルールは、左リールに数字が配列、右リールには、殿様（数字の2倍進む）、姫様（数字ぶん進む）、坊主（数字ぶん戻る）、ドクロ（ゲームオーバー）が配列されており、左→右の順にボタンを押して回転中のリールを止め、コマを進めてゴールを目指すというシンプルなものだ。ちなみに今みたいに液晶画面が表示されているわけではなく、すべてアクリルの盤面の向こうで実物のリールがグルグルと回るアナログなゲームなので、若い読者は勘違いしないよーに。

さて、俺はこの手のゲームはある程度得意だったこともあり、商品券を手にしては、隣にあった『エグゼドエグゼス』（1回20円）で遊んでいた。が、そんな平穏な日々も学校の先輩に壊された。ある日、先輩が盤面越しからリールに足を押し付け、回転を止めてからボタンを押しているのを見てしまったのだ。もちろん、その不正行為を注意するなどという正義感は持ち合わせておりません（ビビリなだけ）。それから数日後、案の定盤面が割れており、プレイ禁止の貼り紙が張られていた。こうして俺の貴重な収入源は途絶えてしまいましたとさ……。

俺的名場面

キン肉マン消しゴムつかの間の窃盗事件

小学生の頃、俺はキン肉マンの消しゴム（通称：キン消し）集めに夢中で、100体以上は持っていました。ある日、近所の友達の「大橋浩二」君を自宅に呼んで遊んでいたときのこと。俺が便所から戻ると、浩二君の姿とともにキン消しを入れておいた箱が消えていました。ちなみに浩二君は手クセの悪さで有名でした。っていうか、こんなに堂々と持っていかれると、どうしていいかわからなくなります。いきなり浩二君の家に怒鳴り込むのもアレなので、とりあえず普通に遊びにいきました。「浩二君、あーそーぼ」と呼びかけたものの返答がない。もう一度言うと「浩二!!　五郎君が遊びに来てるわよ!!」と母親の声が聞こえましたが、浩二君の返答は「お腹痛い」。そうくるか。仕方なく浩二君の母親に、大きめの箱を持っていなかったかと聞くと、五郎君にキン消しを借りたと言っていたらしい（そんな馬鹿な）。返すように母親に頼むと、あっさり手元に戻ってきました。そんな浩二君は翌日、学校で「キン消しありがとね」と言ってくる始末。今は、浩二君が大人になって悪いクセがなくなっていることを祈るばかりです。



まっつの思い出コラム

ファミコン黎明期の楽しさを語りたい

ファミコンの思い出

ファミコンと『マリオブラザーズ』

俺の一番思い入れの強いハードといえば、やはりファミコン。たしか『マリオブラザーズ』の発売日と同時に買ったはずなので1983年の9月、つまり小学校2年生（8歳）のときに、ファミコンが我が家に来た計算になります。ちなみに俺は、ファミコンが世に出る前から、兄貴に連れられて薄暗いゲームセンターによく行っていました。我ながらなんという不良幼児でしょうか。コボちゃん、しんちゃんかかってこいや！　おいタラ、アンパン買って来い！　……みたいな？『ムーンクレスタ』、『クレイジークライマー』、『ジャンプバグ』など、当時のアーケード事情にも詳しい、気持ちの悪いハナタレ幼児だったのです。だからアーケードの『ドンキーコング』もよく遊んだし、予備知識も普通に持ってました。だからこそ、ファミコンのテレビCMで『ドンキーコング』の映像を見たときの衝撃は……。ありゃすごかった。

兄「ゲーセンと同じだ！」
俺「オナジダ！」
兄「おい、豊！　お、同じだぞ！」
俺「オンナジ！　オンナジ！　フヒ！」

そのCMを見たときの2人の顔ですが、おそらく「シャケの産卵」みたいな感じになってたと思います。というより、本当にその場でなにか産卵してたかもしれません。こんにちは。バカ兄弟です。

テレビCMでこんな状態だったので、実物が我が家に来たときのインパクトは推して知るべきでしょう。確かクリスマスのときだったと思いますが、買いに行く日、布団で目が覚めてからしてすでに兄貴といっしょに半笑い状態。イエア。そりゃそうです。ゲームセンターが家に来るようなものですから。しかもタダ。「うぁあぁあぁあぁあ！　イエアァ!!」わかりますでしょうか？　この心の底から欲しいものを買ってもらえる喜び！よく旅行先とかでテンション上がりすぎて叫ぶガキがいますよね？　アレです。そんなこんなで、ついにファミコンが我が家の玄関を潜りました。箱を開ける。「イィイエェエアッ！（しつこい）」。父親がファミコンをTVに接続しようとしますが、これがうまくいかない。もともと機械オンチな父親。RF端子と説明書を交互に見ながら固まってます。はやくやりたいのに！　ああもう腹が立つ！やっとのことで接続が終わり、スイッチオン。ザーッという2チャンネルの砂嵐が一転、鮮やかなカラーのタイトル画面に切り替わったときのインパクトは、やはり今でも鮮明ですね。その後、家族みんなで『マリオ』を楽しみました。この遊んでいるときの記憶がほとんどないのは、心底楽しんでいたから？　まさにファミリーで楽しむコンピュータです。

『マリオブラザーズ』大地に立つ

ファミコンと『マリオ』を買ってもらった日からしばらくは『マリオ』一色の日々を過ごしていたと思います。学校では「ファミコンはよい品」であることを友達に説いてまわり、家に帰っては友達を呼んで遊ぶ。夜は夜で『マリオ』の鮮やかなオレンジ色の箱と説明書のドット絵をニヤニヤしながら眺める。お絵かき帳にドット絵とかも描いていた記憶があります。そして、そんな俺の影響かどうかわかりませんが、周囲の友達もファミコンを購入する奴が増えてきました。ある友達は『ドンキーコング』を買った。あいつは『ポパイ』を買った。そういう奴らを集め、1つ屋根の下でカセットを持ち寄って遊ぶのです。そんななか、近所に住む友達が新しいカセットを買ったとの情報が入りました。たしか『テニス』だったと思います。紫色の。当時は新作の本数も少なく、新しいタイトルが発売されるだけで、それは「事件」でした。まるで自分のことのように喜ぶ俺。学校から帰るやいなや、「あばれはっちゃく」よろしくランドセルを投げ捨て、気づいたときには片手に『マリオ』を持って家を飛び出してました。スーパーマンの変身シーンみたいに。

さて目的地の友達の家までは、直線距離は近いのですが間に畑を挟んでおり、道路を大きく迂回しなくてはなりません。しかし『テニス』が俺を待っている！俺は迷いもなく畑に突入していました。靴の中に土が入るのも構わず、走る俺。「今の俺は誰にも止めらｒ…」次の瞬間、土に足を取られて壮大にコケる俺。ハッとして、片手に持っていた『マリオ』を見ました。端子の部分がしっかりと畑に植え込まれ、大地に立つ『マリオ』。だだっ広い畑の中心で、倒れたまま固まる俺。カラスが鳴いていました。一度家に帰り、端子部分を丁寧に拭いて起動してみましたが、反応なし。壊れかけのラジオならぬ、壊れかけのマリオ（つまんね）。ひどく落ち込みましたが、友だちの家で『テニス』を見た直後から『マリオ』のことは頭から消し飛んでました。

このように『マリオ』との別れは、突然訪れました。親からは畑を荒らしたことに対して怒られ、兄貴からは『マリオ』破壊の罪で「コメカミぐりぐりの刑」を受けました。今は美しい思い出です。

大人になった今は、お金もそこそこあるし、ゲームも自由に買える。でも「買える＝幸せ」じゃない。安かろうと高かろうと、それを手に入れたことで生まれるエピソードが大事。それがよい思い出となるなら、たとえそれが手元から消え去ってしまったものだとしても、「幸せ」なんだろうなと思います。当時の俺は「幸せ」でした。じゃあ今は？　また十数年後にわかるのかな？

俺にも言わせろ！『エメラルドドラゴン』「ヤマ————ァン！（by関俊彦）」。このゲームを遊びたくてMSXturboRを友人から借り、PCエンジンDuo-Rを買い替え、SFC版も発売日に買いました。PC版では一般人に化けていた魔物に殺され、PCエンジン版では主人公アトルシャンをかばって命を落とす、ダードワの勇者ヤマン。ヤマン役の山寺宏一さん、アトルシャン役の関さんの熱演もあって、PCエンジン版は鮮烈に覚えてます。「命 カケテモ 守ルベキモノ アル!!」。ヤマン、最高！　……SFC版は、うん、忘れよう。（そみん）

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本音で語り合うコーナー

電撃オンライン上で行ったアンケートの内容を赤裸々に取り上げ、さまざまな考察をしたり、今後の誌面作りの参考にさせていただくこのコーナー。第1回目は「あなたにとってゲーム雑誌は必要？」という直球ストレートなテーマを用意しました！　電撃ゲームスは誕生したばかりですが、不要なんてことも……!?

第1回目のアンケートテーマ

あなたにとってゲーム雑誌は必要？

さて、第一回目のテーマから核心を突く内容ですが、本当のところ、みなさまはゲーム雑誌の必要性について、どのようにお考えなのか？　なおこのアンケートは本誌の刊行にさきがけ、9月4日〜10日の期間に電撃オンライン上で募集したものです。（アンケート総数：480）

Q1 あなたにとってゲーム雑誌は必要？

回答数

- 必要……………………………… 249票
- 知りたいゲームの情報があったときだけ必要 …… 203票
- 不要……………………………… 28票



必要と回答した方のご意見

以下では必要派が何を求めているかを公開！　ここは複数回答可となっています。

- 新作情報……………… 418票
- 攻略情報……………… 216票
- インタビュー………… 217票
- 業界情報……………… 225票
- 連載記事……………… 148票
- その他………………… 41票

「その他」を選んだ方の回答例

- 読者の投稿コーナー（30代男性）
- ゲーム雑誌を読むことで、興味のないジャンルのゲームでもおもしろいものが見つかるから（30代女性）
- 発売スケジュール（20代男性）
- 好きなメーカー情報（30代男性）
- 体験版などの付録（20代女性）
- ハードウェア情報（20代男性）

不要と回答した方のご意見

不要と回答された方のご意見から、いくつか理由を抜粋。ネットの需要が高いですね。

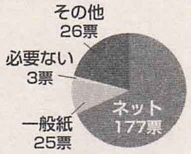
- 現行の雑誌はどれも情報に差がなく、むしろ海外のネットのほうが早いこともある。メーカーの広報手段の1つにしかなっていない。（30代男性）
- 新作情報はネットで見ればすべてわかるし、コラムやマンガは作者の自己満足にしか見えず、おもしろいと思わない。レビューもまったくアテにならないし、読む必要性が見出せない。（20代男性）
- 情報の遅い雑誌はもう今の時代必要とされていない。特に攻略本みたいな物はもう高いだけで発売するのが遅すぎて使い物にならない。（30代男性）
- 読み終えてからの処分が大変だしネットは無料で情報が早い。（30代男性）
- ゲームに対して能動的な姿勢であればネット上の情報で事足りるから。雑誌が必要と感じる人は受動的な人か、特集やゲーム以外の付加的要素に魅力を感じるタイプの人だと思う。（20代男性）

Q2 ゲーム雑誌以外でゲームの情報を得る場合の主な手段はなんですか？

※無回答あり

回答数

- ネット……………………… 177票
- 一般紙……………………… 25票
- 必要ない…………………… 3票
- その他……………………… 26票



「その他」を選んだ方の回答例

- 友達からの情報（20代女性）
- 各メーカーから配信されているメールマガジン情報（20代女性）
- 口コミ情報（20代男性）
- チラシや予約情報（30代男性）
- TGSなどのイベント（30代男性）
- ゲームショップなど（20代女性）
- オンラインフレンド情報（30代男性）

Q3 あなたにとって理想のゲーム雑誌とは？

- スタッフのゲームへの愛が伝わる記事のほうが読んでて楽しい。（10代男性）
- 新作情報が豊富で、読者コーナーがあり読者同士の交流がある。（20代女性）
- ゲームの体験版やセーブデータ、壁紙などが収録されたDVD付録。（20代男性）
- 客観的な事実（数字など）をちゃんと載せてくれる雑誌。（20代男性）
- かつてはゲーム開発者も雑誌関係者も読者もゲーム＋αの部分をものすごく大切にしてた。ゲームスには電撃のよさを思い出してほしい。そうじゃないなら電撃ってつけるのやめて新しいブランド名をつけるべきだと思う。（30代男性）
- インターネットの攻略サイトよりも詳しい情報が載っていること。（20代男性）
- 隠れた名作を発掘できる。（30代男性）
- 購入を検討している作品が自分に合うか判断できる程度の情報が掲載されているもの。具体的には、1回クリアまでの平均プレイ時間や総合的なプレイ時間、操作やシステムに関する詳細な説明、ゲーム全体の難易度（ライトユーザーでも最後まで投げずに遊べるか否か）、テストプレイの率直なレビューや購入ユーザーの感想等、とにかく参考になる情報を掲載していること。（30代男性）
- 攻略方法が網羅されている。（20代男性）
- その雑誌にしか載ってないような独自性のあるもの。（30代男性）
- 開発とユーザーの架け橋になるのが理想的です。基本的にユーザーは開発者が提供する商品を消化するのみですが、逆にユーザーの意見を吸い上げて開発に反映するとよりよいゲームが生まれるのではないでしょうか。その窓口として活用できるようなゲーム雑誌。（30代男性）
- 大人ユーザーが読んでも、おもしろいと感じる文章のもの。（30代女性）
- 目的がはっきりしているゲーム誌。最近のは宣伝から最新情報、攻略まで混ざっていて買いたくない。設定資料や裏話専門のゲーム誌がほしい。（20代女性）
- 媚びない雑誌。（20代男性）

編集部員座談会 開発者とユーザーの架け橋に！

男塾先輩：さてここでは編集長のおしょうと、編集部員の私こと男塾先輩による、アンケート結果を見ての座談会を行っていきます。記念すべき電撃ゲームス誕生の記念号で、いきなり不穏な空気が流れそうなテーマですが……。

おしょう：でも我々の予想に反して「ゲーム雑誌は必要」と思ってくれている人の割合がすごく多かったことにホッとしました。まぁ、このアンケートを行ったのが、ゲーム情報サイトの電撃オンラインということもありますが。いわゆる一般のニュースサイトで同じアンケートを取ったら、もっと違う結果になったかもしれないですな。ではさっそく、いただいたご意見を見ていきましょうか。

男塾先輩：最初はどういった情報が求められているかという質問でしたが、9割以上の方が「新作情報」を選んでいました。続いて半数が「攻略情報」「インタビュー」「業界情報」となってます。

おしょう：やはり発売前の新作ソフトの情報は、注目度が高いですなぁ。一方で、「ゲーム雑誌は不要」というご意見の一番の理由として挙がっているのが「ネットがあるから必要性を感じない」というもの。たしかに今だと、求められている新作情報自体が、ニュースサイトや公式サイトで確認できたりしますし、攻略に関してはウィキペディアもある。それでもゲーム雑誌で情報を得たいと思ってもらえる方がいるのは励みになります。

男塾先輩：雑誌独自の企画や、個人のサイトでは見られないようなインタビューなど、特別なコンテンツが載っているから、というご意見はありますね。あとは、本命の情報以外でも、掘り出し物的なタイトルの情報が目に止まる可能性があるから、というご意見もありました。

おしょう：たしかに、ネットで最初から完全に「知りたい情報」だけを検索する人の場合、ほかのタイトル情報は目につきにくいのかも。雑誌であればいろいろなタイトルをあつかっているから、意外なタイトルとの出会いがあることもね。

男塾先輩：ちなみに不要な理由はほかにもありますが、情報の鮮度の問題や金銭的な理由も大きいですね。ネットで情報を得るだけなら無料ですし更新頻度も多いですから。それでもゲーム雑誌を購読してくれている方々は、どのようなゲーム雑誌を求めているんでしょうかね。

おしょう：理想のゲーム雑誌という質問に対しては、本当にたくさんのご意見をいただきました。そこで不要論と合わせて感じたことは、みなさん驚くほど冷静に判断しているんだなぁと。「こういう記事や企画が読みたい」という率直なご意見ばかりで参考になります。その反面、ゲーム雑誌に対しての不信感のようなものがあるというのも感じられました。そういったことを今後は真摯に受け止、「ユーザーや読者と共感しあえる」誌面作りをしていきたいと思います。

男塾先輩：僕らもまだまだ試行錯誤していかないと。個人的には、ご意見にもあった「開発者とユーザーの架け橋になる存在」というのが一番理想的かと思いましたね。リングがあって選手がいて、お客さんが集まって、はじめてプロレスになるんですよ。どれが欠けたって試合は成り立たんのです。あとレフェリー。

おしょう：そこでプロレスを持ってくるのか（笑）。まぁ、一理あるけどね。せっかくこういったアンケート企画を立ち上げたのだから、今後はユーザーや読者の声を開発の方々に届けたいよね。

男塾先輩：そうですね、テーマによっては開発の方々とその結果を見ながら、みなさんの声を受けとめたいと思います！

おしょう：といったわけで、1回目のアンケートはこれにて終了！　次回はちょっとジャンルに特化した募集になりますが、「RPG」をテーマにアンケートを行いたいと思います。詳しくは欄外を参照してください！　お待ちしてます！

次回のアンケートは？

さて次回のアンケートテーマですが、「最近のRPGはおもしろいですか？」という質問でいきたいと思っています。「あなたにとって理想のRPGは？」というものから、「最も好きなRPGは？」などなど、RPGについての質問をたくさん予定しています。アンケートは9月末より電撃オンライン上で行う予定です！

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

「電撃ゲームス」誕生！　というわけで読者様のコーナーももちろんあります。しかも2本！　普通のとちょっとアレな感じなの…って、アレって。まぁ読んでいただければ…ね。不安と期待を抱きつつ、始動です！



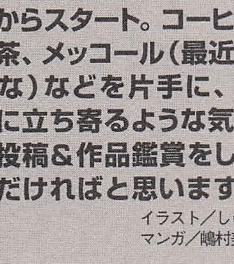
イラスト／しゅー

読者様の
投稿作品を
愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

GAME HAUL

第0回



幅広いジャンルのオタ会話が楽しめる読者コーナーが次号からスタート。コーヒーや紅茶、メッコール（最近見ないな）などを片手に、喫茶店に立ち寄るような気軽さで投稿＆作品鑑賞をしていただければと思います。

イラスト／しゅー
マンガ／嶋村美和

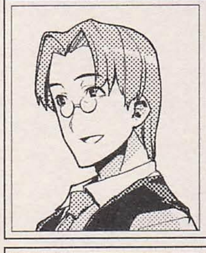


ども、当ページの店長兼メインライターのリューヤです。以前「電撃DS&Wii」誌でも読者ページを担当していたのですが、実はゲーム大喜利など投稿コーナーのいくつかは、そこから引き継いだものだったりします。で、今回各コーナーを紹介するにあたり、わかりやすい見本として「電撃DS&Wii」に送られてきた作品を掲載させていただきました。これらのおハガキを参考に、気軽に投稿してくださいね♪

ゲームからアニメ、特撮までオタク趣味を語り合う
新読者コーナー、次号より開店!!

リューヤ：お帰りなさいませご主人様。お食事になさいますか、それとも……痛っ!
マス：ここを執事喫茶にする気か店長!?
カナ：なんで突然ボケから入るんですか。
リューヤ：いや、つかみのネタは必要かと。
ハル：そんなのいいですから、早く読者コーナーの内容説明を始めてくださいよ。
リューヤ：はい。えー、当ページはさまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーとなります。ゲームの話題はハード不問、対象年齢層が高めですのでレトロな話題も大歓迎。もちろん児童・学生のみなさまも、社会人に負けじとガンガン投稿していただきたいと思います。
カナ：取り扱う話題はゲームだけではなく、アニメや特撮などなんでもOK。多彩なオタ趣味を幅広くカバーしていく予定です。
ハル：ゲーム雑誌ということにはこだわらず、お好きな話題について気軽に綴ったハガキやメールを、右ページで紹介している各コーナーまでお送りください♥
マス：採用基準は絵の上手下手ではなく、描いた作品への愛がこもっているかどうか。ネタコーナーの場合は、おもしろいかどうかで判断するのでよろしく!
リューヤ：というわけで、みなさまからの投稿を、店員一同お待ちしております!

初台ゲームほうる 店員のご紹介



■店長 リューヤ

当店の店長を務めさせていただきます、リューヤと申します。どうぞよろしくお願いいたします。好きなゲームのジャンルは歴史SLGで、現在は『信長の野望・天道』をプレイ……せずに積んでる可能性が大。実は、「電撃HIME」でも仕事をしているギャルゲーマーなのですが、『ラブプラス』と『ドリームクラブ』も積みっぱなしなんですよね。さて、どれから崩そうかな……。



■料理長 マス

おいっ！　誰だこんなところにPC-FX置いたヤツはっ！　……おっと、取り乱してスマンです。当店の料理長ことマスです。料理長っていっても、この店ではいわゆる普通の料理は取り扱ってないんだなぁ。扱うのは読者様のハガキとご意見！　みなさんから届いた大事なハガキは俺とマスター、それにウェイトレスの2人と吟味して選ばせてもらうよ。熱い応募を待ってるゼ！



■ウェイトレス カナ

はじめまして！　カナと申します。まだ初台に来たばかりで不慣れですが、一生懸命がんばります。趣味はゲームと音楽で、音楽は聴くだけじゃなく演奏もします♪　ふとゲームのCMで流れた曲が気になって、そのゲームをプレイしてしまうこともしばしば……。このお店ではみなさんとゲームやゲーム音楽についてたくさんおしゃべりできたらいいなと思っています！



■ウェイトレス ハル

みなさまはじめまして！　新米ウェイトレスのハルと申します。日々、甘いセリフを糧に生きる自称、生粋の乙女ゲーマーです。大好物は、ツンデレ＆ヤンデレ。乙女以外では王道RPGが好きで、遅ればせながら『DQⅨ』を絶賛プレイ中！　特技は、もはや芸術の域に達するほどの絵心のなさ（笑）です。みなさまの気合のこもったイラストのご投稿を心待ちにしてます♥



■常連客 中川大明（なかがわだいめい）

みなさまはじめまして！　新米常連客の中川大明と申します。好きな言葉は「焼け石に水」。そして「カンパニエバトルが発生しました」。わかる人だけわかってください。それと[開店準備中]にもかかわらず、すでに「常連客」がいることにもスルーでお願いします。加え、ムダに業界が長いもので、意識せずとも脱力系になってしまうこともお許しください。あ、ください♥

STAFF ROOM
～ただ今開店準備中～

リューヤ「さて、開店の準備はこれでだいたい終わったことだし……掃除をしたら今日は解散にしましょう。私は店の外を片づけてきます」
マス「了解。……じゃ、まずはそこのPC-FXから……」
ハル「あれ、店長行っちゃいました？　聞きたいことがあったのに」
カナ「聞きたいこと、ですか？　店長の年齢とか？」
ハル「年齢って、そんな質問、申し訳なくて私にはとても……」
マス「……まあ、もし聞いたら店長が激しく嫌がるとは思うけどな」
ハル「私は単に、店名の由来について聞きたかっただけですよ」
カナ「ああ、ゲームほうるって聞きなれない名前ですからね」
マス「初台（はつだい）くらいはさすがにわかるけどな。店の場所、というかアスキー・メディアワークスの最寄り駅だし」
ハル「で、ゲームほうるというのは？」
マス「さあ、それは俺にもちょっと。ほうる……穴？」
カナ「ゲーム業界で穴というと、美虎ちゃんがマスコットやってる某ショップくらいしか思いつかないんですけど」
マス「そのショップの元ネタになった昔のアニメの訓練施設のことかもよ？　各種ハードをズラリと並べて、苦手なゲームの腕を磨くような」
カナ「まさか、いくらなんでも……あ、中川さん、いらっしゃいませ」
中川「こんにちは。近日開店と聞いて、あいさつに来ました」
マス「お、ちょうどいいところに雑学の王子様が」
ハル「そうだ、中川さんにお聞きしたいことがあるんですけど……」
カナ「今、店名の由来は何かって話をしてたんですよ。知ってます？」
中川「ああ、それならこの前聞きました。ミルクホールをモチーフにしたそうです。大正時代の喫茶店で、『サクラ大戦』や『デビルサマナー葛葉ライドウ』シリーズにも出てきますよ」
ハル「なるほど。だからタイトルロゴがレトロな感じだったんですね」
中川「そうだと思います。でも、レトロなのはロゴだけですよね。いっそ古いゲームだけ扱うとか、もっと徹底すればいいと思いますが」
マス「いや、それやりすぎ！　ハガキ来なくて店つぶれるって!」

一部の方にはおなじみ 流浪のコーナー ゲームの素

だらだら続きます

●ごきげんいかが？　ワン・ツゥ・スリー

こんにちは、スネークマンです。違います。中川大明でございます。そんなことより、聞いてくださいよ。先日ね、仕事の合間に「なつかしのゲーム」について話をしたんです。何人かで。そしたらですね、20代前半のライターが「なつかしのゲーム」として出したきたタイトルが、私が過去に記事を書いたことのあるものばかりだったんですよ。いえね、理屈ではわかっておりますとも。自分はもうおっさんだって。とはいえ、こういうことが現実にありますと、「リアルな感覚」としてわかるとでも申しましょうか……。

さて、次号からの「ゲームの素」では、こうしたですね、なんと申しましょうか、「オトナ」でしょうかね？　そうした方々と昔のゲームとか昔のテレビ番組とか、そんな話をしてまいりたいと思っているしだいです。『ときめきメモリアル』がパチスロになって、これも時代の流れと理解しつつも、心のどこかで「昔好きだった清純派アイドルが過激な写真集を出しちゃった」みたいな感覚をお持ちになった方のためのコーナーとでも申しましょうか。たとえがわかりづらいですか。わかりづらいですよね。どうも申し訳ございません。ともあれですね、YouTubeで昔のテレビCM集を観ていたら、なんとなく胸がキュンとなってしまった……そんなあなたの投稿をお待ちしております。キミに胸キュンです。「それって胸キュン？」はトロなのですニャ。



先日、部屋の片づけ中に昔懐かしいコミック版「ウィザードリィ」（J−CC出版）を全巻発掘。思わず整理の手を止めて読みふけった結果、ふと我に返ると押入れの奥からファミコンと『ウィザードリィ』のロムを引っ張り出していました。片づける前よりも部屋が散らかっていることには気づかないフリをして、さっそくプレイ開始。しかし22年前のセーブデータが残っているはずもなく……。とまあ、そんなこんなで部屋の整理整頓はさっぱり進んでいません。ボスケテ。（リューヤ）



なんだかんだで流れ着いた初台げーむほうる。普段は崖を登ったりベトナム人に日本語教えたりしつつ、ゲームもディープにやっているので話題には事欠かないでしょうか。ゲームもいいんですけどね、こっそり特撮の募集も始めてみました。ゲーム誌ですけど、ここはわりと治外法権的な場所らしいので、何か言われるまではいろいろやってみようかと。やっぱり時期的にライダーネタ多そうですけどね。（マス）

「電撃ゲームス」お誕生おめでとう。当店もお世話になっているゲームス編集部ですが、皆さん変わってます。だって、ラフな格好がウリの雑誌業界って言われてますけど、ゲームスの編集さんはほとんどがデニムのハーフパンツなの！　ハーフパンツとサンダル姿は、まさにサーファーよ!!　いつも思うんです、ゲームスの場所に行くと「あ、ビーチだわ」って。Tシャツはもちろん、アロハシャツを着ている人もいれば、そう、最近ドレッド頭も見かけたの!!　そのうえ、取材もそのまま行くのよ？　まったくおかしな人たちですこと！　……でも、すき。かも。（カナ）

8月はイベント盛りだくさんと思いきや、家でゲームばかりやってた気がしたのでちょっとリストアップしてみた。『MH3（トライ）』『DQ IX』『NINJA GAIDEN Σ』『メタルギア オンライン』『喧嘩番長3』『DQ&FFいただきストリート』『うみねこのなく頃にEP5』『無双OROCHI Z』そして『月風魔伝』。時間がないとか言ってたわりにはけっこうやってたなぁ。衝動的に『いたスト』やりたくなるのはリアルで金欠だからでしょうか。デジタル貧乏は切ない。（マス）

投稿コーナー一覧

カラーほうる
ゲームなどのキャラ絵を掲載するカラーのイラストコーナー

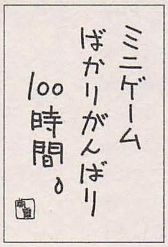
このコーナーでは、カラーイラストの投稿を受け付けています。投稿作品が一定数集まりしだい、カラーページ開設となりますので、たくさん送っていただければ、次号でいきなりコーナーが始まるという可能性も！　ハードを問わずゲームのイラストならなんでもOKなので、どんどん送ってください。

白黒ほうる
白黒のイラストコーナー。彩色が苦手な人はぜひこちらへ！

ここもカラーほうる同様、キャラクターの絵を掲載するコーナーとなります。唯一の違いは、カラーではなく白黒イラストが対象ということ。もちろんスクリーントーンを使っていただいてもかまいませんが、はがれやすいので封筒に入れて送るなどの対策をお願いします。

ゲーム大喜利
お題を元にネタ回答を考えよう！

某長寿番組の人気コーナーをゲームネタでやってみよう、という企画。毎月提示するお題にそっておもしろ回答をひねり出し、イラストや文字ネタにして投稿してください。で、記念すべき最初のお題ですが、大喜利らしく「ゲーム川柳」で行ってみたいと思います。ゲームに関するさまざまなことを「新作を　買ったはいいが　積みゲー化」のように、五七五の17文字で表現してください。



◀東京都　朝霞太郎様：回答例としてはこんな感じ。『FF』の15パズルはやり込んだなぁ。

なんでもフリートーク
好きなことを語るトークコーナー

これはタイトルを見ればわかりますよね？　特にジャンルやテーマを設けず、自由気ままに好きなことについてハガキや文字ネタで語っていただくコーナーです。日常の疑問や出来事から、声優ネタなどの専門コーナーがない話題まで、なんでもお寄せいただければと思います。本誌に18禁マークが付かない範囲でならエロい話題もOK。ただし言うまでもありませんが悪口の類は厳禁です。



◀愛知県　紅ゆはた様：年々おもしろいものが出てきますしね。オンラインゲームやニコ動とか。

うろおぼ絵展覧会
記憶力を頼りに絵を描いてみよう！

自由に絵を描くというコンセプトは、カラーほうるや白黒ほうると同じ。ゲームやマンガなどのジャンルも特に問いません。ただしこのコーナーでは、資料を見ないで描いた絵のみを募集いたします。似てるかどうかは気にせずに、勢いで描き上げてお送りいただければと。あなたも自分の記憶力を試してみませんか？　あ、それとキャラクターの名前は一緒に書いておいてくださいね。



◀栃木県　アスP様：顔はよく似てると思います。惜しむらくはそれ以外の場所だなあ（笑）。

ゲーマンガ
ゲームを題材にしたマンガを大募集

ゲームを元ネタにしたマンガを掲載するコーナーです。採用基準はただ1点、おもしろいかどうかだけなので、マイナー作品やレトロゲームを題材にしても問題ナシ。オチがきれいについていたり、元ネタを知らなくても笑えるように仕上がっていれば採用率がアップするかと思います。あと、載せるページの都合上、カラーではなく白黒で描いていただけますようお願いします。



◀奈良県　ケロッピー＝トード様：『イナズマイレブン』を知らなくても笑えるのが秀逸かと。

リメイク&移植希望
もう一度遊びたい名作を教えて！

最新ハードで遊んでみたいレトロゲームのリメイクや、人気作品のプラットフォーム移植を希望するコーナー。あなたの願いをイラストや文字ネタにして、メーカーさんにぶつけてみませんか？　ちょっと考えただけでもいろいろありますよね、「天地を喰らう」や『ラストハルマゲドン』や『ガンパレードマーチ』のリメイクとか、携帯アプリ『真・女神転生if…ハザマ編』の移植とか……。



◀東京都　阿部逸人様：発売元が同じ『ラブクエスト』も一緒にリメイクしてほしいなあ。

聞きすぎ♪ゲームミュージック
好きなゲームミュージックを語り合う音楽コーナー！

ゲーム音楽好きの私、カナが担当しますのは「聴きすぎ♪ゲームミュージック」のコーナー。ここでは、名曲が詰まったサントラの紹介や演奏会レポート、作曲者紹介などのちょっとした豆知識など、もうゲーム音楽に関することならなんでもやっていきたいと思っています。そこで今回は、読者のみなさんから「RPG」をテーマに、一番心に残っている曲を募集します！　熱いバトル曲から、感動の曲までなんでもお願いします♪　私は最近、『FF XIII』の公式ホームページで流れる曲を聴いて涙してしまいましたよ〜。

特撮バンザイ
ライダー、戦隊、メタル、ウルトラなんでもござれ！

最新作から往年の名作まで、特撮に関する熱い気持ちをぶつけ合いましょう。募集は①俺の特撮ヒーロー（好きな特撮ヒーローについて語る）と、②俺的最高の特撮ソングの2つ。ゲームの特撮モノ話もOK。マスが担当します。

オタクの勲章
オタクゆえに経験した甘酸っぱい思い出、清算しませんか？

このコーナーでは過去にオタクであるがゆえに味わった赤っ恥を告白し、過去を清算してしまいましょうというものです。例：声優にあこがれて1人アフレコを録音した音源が非オタな友人に流出など。ハルが担当します。

ゲームの素
レトロゲームを思い出たっぷりに語ったりするコーナー

コンシューマ、アーケードを問わずレトロゲームについて語りましょう。Wiiのバーチャルコンソールについての話題でもOK。そのほか、何か質問をぶつけてみれば、中川さんが雑学で答えてくれるかも。

目玉コーナー　V.I.P.を目指せ

当ページの目玉がこの読者投票コーナー。ここでは掲載された作品のなかから一番好きなものを読者のみなさんに選んでもらい、ハガキやメールで投票していただきます。それを集計し、得票数トップとなった投稿者様をV.I.P.待遇するという仕組みで、具体的な待遇の中身は下のチャートのとおり。扉イラストやコーナーを書く権利が手に入るので、作品を大きく載せる絶好のチャンスです！　もちろん、忙しいなどの理由で書くのを断ってもかまいません。

①掲載ハガキ＆文字ネタのなかから一番よかったものを選んで投票

②得票数1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化！

- 1回目●カッパー会員
- 3回目●シルバー会員
- 5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.217の扉絵を描くチャンス（ゴールド昇格につき1回）

ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用カコミコーナーを贈呈（ゴールド昇格につき1回）

投稿についてのご注意

●必要記入事項

当ページへご投稿いただく際には、ハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、投稿するコーナー名およびコメントなどをご記入のうえで、以下の宛先までお送りください。なお、締切日は雑誌発売1週間後が目安ですが、1日や2日程度なら遅れても大丈夫なので、お気軽に投稿をお願いいたします。
※締切後も次号の投稿を受け付けています。

●メール投稿について

メールでイラストを投稿していただく場合は縦横比をハガキと同じにして、解像度が300dpi以上になるよう調整をお願いします。データの拡張子はjpg、gif、bmp、pngなど、一般的なものなら大丈夫です（ファイルサイズは最大8MBくらいを目安に）。また、メール投稿の際には1通に複数のイラストやネタをまとめてもOK。【注意】Webサイトなどからの盗作が認められた場合は、今後一切の掲載をお断りいたします。

●封筒を使うとお得!!

ハガキを2枚以上投稿される場合は、封筒にまとめて入れて送ると経済的。さらに、裏写りしないハガキサイズの厚紙に書いて送ればもっとお得です。その際は開封後に識別しやすいよう、紙に自分の名前を記入しておいてね。

●GN（ゲームほうる会員ナンバー）

ハガキや文字ネタが本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、2回目以降に掲載される際には都道府県やペンネームとともに記載されます。

●投稿者ランキングについて

投稿者様の得点ランキングも来月から開幕！　ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算され、1年後のVol. 13で一番得点の高かった人が優勝となります。成績上位者には記念品をお送りしますのでお楽しみに！

投稿の締切　10月2日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

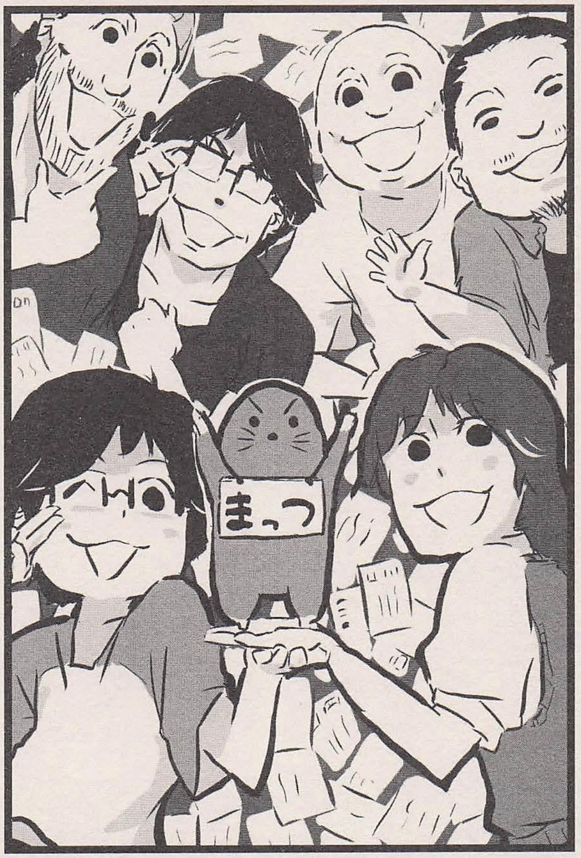
ハガキの宛先　〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

みなさまの投稿、お待ちしております!!

乙女ゲー消化に追われ、日々金欠に喘ぐ毎日のなか、ついに新たなる禁断の扉を開いてしまいました。一度ハマると抜け出せなくなる鬼門「韓国ドラマ」。イケメン韓流俳優の人気もさることながら、その最大の魅力はシナリオに。①恋愛は幼なじみと。②恋人の父親が肉親の仇であることが発覚。③物語の佳境で主人公が記憶喪失。基本この3原則ははずせません。もぐら叩きばりに乱立する死亡フラグと、予想しやすいがゆえにチラチラとみえる展開に一喜一憂する高揚感は「え、これなんてRPG？」と錯覚することうけあいです!!　（ハル）

裏 ドクシャページ もぐら商事

空に太陽と月があるように、電撃ゲームスには表と裏の読者ページが存在する。裏ドクシャページ「もぐら商事」がついに始動します。まずは、小手調べに自己紹介としゃれ込みますか！



よくわかんないまま始動!! 謎のドクシャページ!!

オレオがあればみんな友だち。こんにちは、後藤久美子です。すみません、うそをつきました！　まっつです。電撃ゲームズVol.1がついに発売されましたね！　……っていうかされてますよね？　というのもこの原稿を書いている段階で、かなり綱渡り状態でして。まわりの人たちから、生あたたかい目で見られているのですよ。原稿を書いているところを横から前から後ろから、嘗め回すように監視されてます。がんばりたいと思いたいです。

さて、そんなこんなで始まった裏ドクシャページですが、とりあえず今、このページは立ち上がったばかり。産まれたてのグレート小鹿みたいにぷるぷる震えている状態です。ちゃんと立って走れるようになるまで、暖かいご支援、よろしくお願いいたします！　ありがとうございます。がんばります。まずは小手調べに「もぐら商事」とは何なのか、という視点から考えていきたいと思います。ハッキリ言って自分でも、ようわからんので。

こんなヤツらが書いてます


【まっつ】 このページを仕切る埼玉在住の担当編集。っていうか兼ライター？　第1回目から書きまくり。今？　忙しい。


【五郎】 このページの担当ライターということになってるが、どうだか。国籍不明のドレッドヘアがトレードマーク。

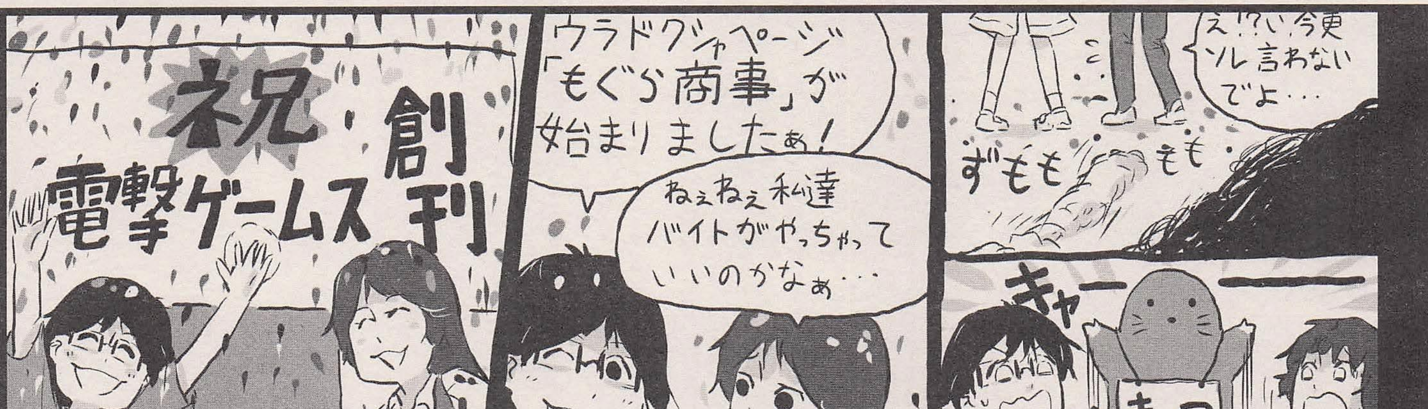

【村田】 担当ライターのひとり。ミスター無気力とでも言おうか。やるときはやるが、基本的にやる気はない。


【先輩】 筋肉バカ。机にダンベルが置いてあり、隙を見ては鍛えている。プロレスラーと仲がよく、いつでも召喚可能。


【おしょう】 本誌編集長。なんでこんな場末のページに光臨しちゃうんでしょう。今後の動向に注意していきたい。


【ヘルミッショネルズ】 決して顔を見せようとしない、謎に満ちた2人組。逆に言えば、謎にしておいたほうがよい2人。

■マンガ&イラスト／モスバーガー



電撃ゲームス編集部・事件簿①
粉チーズ窃盗事件

たったいま入りましたニュースによりますと、まっつさん34才の机のうえにあった粉チーズが、今日未明に忽然と姿を消したとのこと。まっつさんは「突然のことで驚いている。今なら怒らないので盗んだ人は正直に名乗りだして欲しい」と犯人へ訴えているとのことです。

『もぐら商事』とは なんなのか？

裏ドクシャページ「もぐら商事」とは、なんなのか。我々は、この明確な疑問の答えをここに示さなければならない。だから、Q＆A方式で自問自答を繰り返していこうと思った。今。

…それは誰にもわからない……。

Q. ズバリ、「もぐら商事」とは、どんな感じですか？

A. 肩肘を張ったカンジではなく、けだるい感じ？

時にはリキんでみたりもするかもしれません。でも、基本的には流れゆくままに進んでいくカンジでお願いします。あと、昭和モノが大好きです。関係ないですね。

Q. 「もぐら商事」では何を見せてくれるの？

A. イイものを見せたいです。モグラとかそういうの。

とりあえず、なんか旅とかに出ていろんなところを取材できればいいな。お遍路さん体験記とかいいかも。鈴木四郎、突撃インタビューとかはやりたくないです。

Q. 「もぐら商事」のというタイトルの由来は？

A. スケジュールに追われて、パッと思いついたのです。

単純にモグラというイキモノが好きなのもあります。なぜ「商事」なのかは俺にもわかりません。ちなみに、もぐら商事かもぐら役場かで最後まで悩んでました。

Q. どんなネタを投稿すればいいんでしょうか？

A. おもしろければ、基本的になんでもいいと思います。

「もぐら商事」では、投稿ネタがすべてゲームネタじゃないといけない、ということはないです。基本的になんでもござれなので、どんどん投稿してください！

Q. なんで裏なんですか？裏ってなんですか？

A. 表の読者ページ「初台ゲームほうる」があるからです。

表である「初台ゲームほうる」は、華やかでいいですよね。イラストハガキの投稿コーナーもあるし。「もぐら商事」は、日陰でほそぼそと営んでいきたいと思います。

Q. 「もぐら商事」の人は、ゲームが好きなんですか？

A. みんな好き。でも、あえて触れなくてもいいかも？

基本的にみんなゲームが好きなんじゃないかなぁと思います。でも、このページではあんまり触れないようにしてます。ほかのページがゲーム記事だらけですから。

Q. 下のマンガに出ている2人の女の子は何なの？

A. 電撃ゲームスで働いている編集部のアルバイトさんです。

メインのライターだけだと華やかさの欠片も無くなるので、強引に引き込みました。名前はバイトオンナーズ1号、2号といいます。愛でてやってください。

Q. メインパーソナリティは、誰になるんでしょうか。

A. よくわかんないけど、タイトルからして、まっつの予感。

まっつさんは、その昔も読者ページのライターをやっていたこともありますが、本人は踏ん切りが付いていない様子。やりたいという奇特なひとを募集してま～す。

Q. 自問自答していて悲しくなりませんか？

A. 悲しいけど、第1回なので仕方ない部分もあるかと。

読者ページの宿命というか、スタート時はどうしても、自転車操業的な感じになっちゃいますね。投稿が増えないと、延々にこんな感じになります。恐ろしいですね。

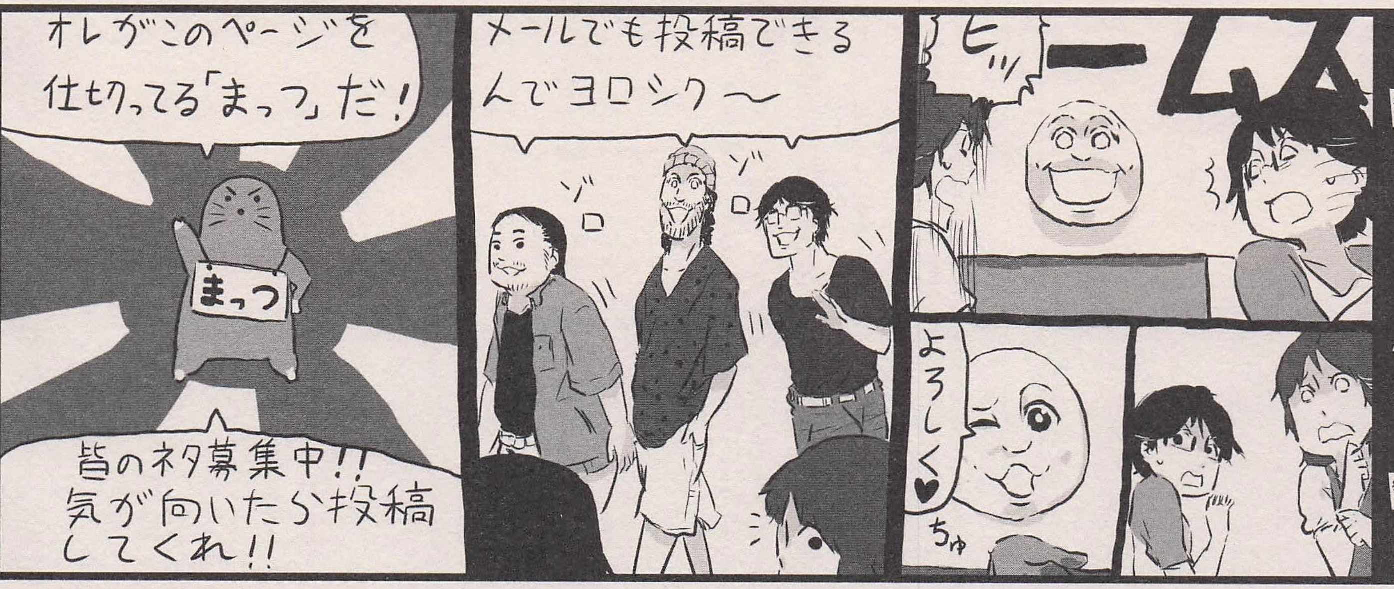
Q. とりあえず、生あたたかく見守っていきます。

A. いや、自問自答なのに、そんなこと言われても。

「もぐら商事」は始まったばかりです。みなさんの投稿があってはじめて成り立つページでもあるので、僕らとみなさんで盛り上げていきたい！　がんばります！

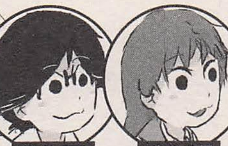


わかったような わからなかったような どうでもいいような



電撃ゲームス編集部・事件簿② 粉チーズ窃盗事件：続報

まっつさんの粉チーズが盗まれたことをうけ、粉チーズ愛好家の野村さんも異例のコメントを発表。「粉チーズをまっつから借りようとしたのが事件発覚の発端。粉チーズをかけないスパゲティは、味噌のない味噌汁と同じ。犯人に対して強い憤りを感じる。」と強い口調で訴えていた。



バイト2号　バイト1号

みなさまの投稿をお待ちしています!!

もちろん投稿コーナーもありますよ。募集中のコーナー以外に、自分で勝手に考えたコーナーでも載るかも。あ、今回のハガキは編集部（主にまっつ）が締切直前に書きました。

アナタの考えた超人を発表してください。

おい、お前！　そこのお前だよ！　お前、超人って知ってっか？　超人だよ超人。「キン肉マン」読んだことあんだろ～？　人を超えると書いて超人だ。お前さ～、なんか見どころあるみたいだからさ～。お前が思う超人って奴をさ～。投稿してみてくれよ～。超人をさ～。言っとくが張任じゃねーぞ。張任ってのは蜀の武将でさ～、劉備が攻めたときに～、おい！　寝てんじゃねーぞ！　本当に寝てーのは俺なんだじょ！



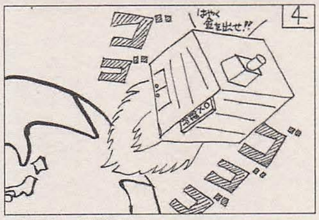
▲埼玉県　ホホホイホイさん
赤くて大きいマッカチン。このネタわかるひと、いるんかな。



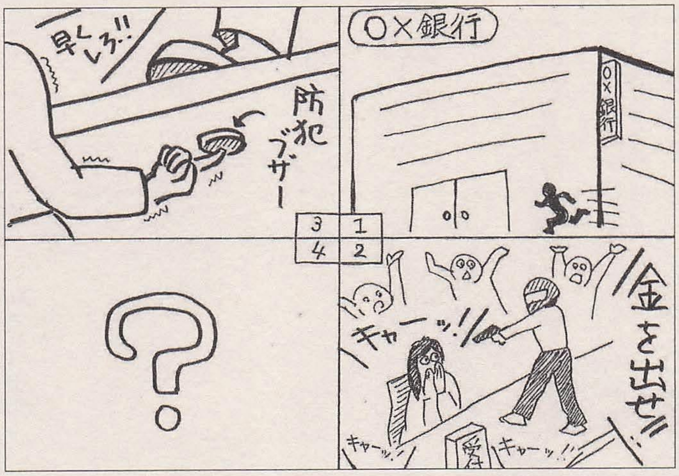
▲東京都　しっぽりさん
いつも逃げる準備を怠らない。とにかく何かの拍子に逃げる。

4コママンガのオチを考えてください。

4コママンガの4コマ目を考えていただくコーナーでござる。お題は、下に書いてあるイラストにござる。うまくオトしてみてソウロウ。今夜こそお前をオトしてみせ～る！　でござる。……ここの文字量は、ちょっと大杉漣ではござらぬか？　ござらぬか。残念にござる。ちなみに、4コマ目だけでなくこのコーナーのお題そのものを投稿してもよいでござる。なぜそんなこと言い出したかというと、ネームブロックを埋めるためでござる。しかし、記念すべき第1号からこんなことでよいのでござるか？　ござるか。さようか。



▲埼玉県　最終回さん
見たことあると思ったら、お題も例題も「電撃DS&Wii」のネタと同じじゃねーか!



大喜利のお題に対して、答えてください。

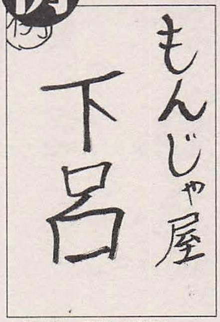
大喜利の裏版でーす。「おおぎり」と読むんですよ～？

これからぁ～、毎号お題をいろいろ出していくんで～、みんなで利いた風な口をきいていくじゃなかった、気の利いた答えを出していくコーナーになってまぁす。とりあえずは下のお題は、もぐら商事が考えた答の例です。ハッキリ言ってつまらないので、これは悪い例だと思いまぁす。右のお題も見てください。

■お題一覧

- ●絶対、着たくないダサいTシャツ
- ●絶対、入りたくない食べ物屋の店名
- ●絶対に地球を救えなさそうな戦隊ヒーローの名前
- ●絶対に悟りを開けそうにないお坊さんの名前
- ●海に文句を言うならどんなひとこと？
- ●山に文句を言うならどんなひとこと？
- ●空に文句を言うならどんなひとこと？
- ●太陽に文句を言うならどんなひとこと？
- ●彼女が飼っているインコが覚えたとんでもない一言
- ●新型インフルエンザを完璧に予防する方法とは
- ●突然おしりがしゃべった！　どんなひとこと？

例　お題：絶対に入りたくない食べ物屋の店名



▲東京都　澤田 五郎さん
下呂温泉の有名なお土産に「下呂の香り」ってのがあります。



▲新潟県　村田 健太郎さん
ゲテモノ料理を想像しちゃうね。カサ!　カサカサカサカサ!

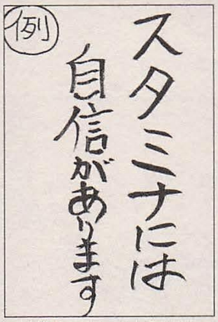


▲山形県　闇よだれさん
実在するお店を挙げるのは、ご遠慮ください。ガチ禁止。

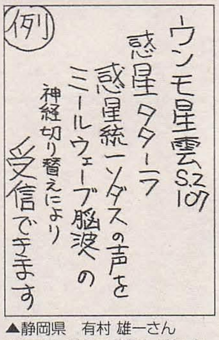
アナタの特技を教えてください。

うむ、貴殿の身体からは秘められし力、すなわち潜在能力をひしひしと感じる。その己に秘められた潜在能力を、ぜひこの場に投稿してほしいのだ。潜在能力とは、すなわち特技でもある。

「周囲には明かしていないけど、実はオレ、イオ●ズンが使えるんだぜ」といった赤裸々な告白を募集しておる。なお、締切8時間オーバー中の、今の編集部の面々の特技は「いつでもどこでも寝られること」である。1、2、3、グゥ……。



▲岩手県　エル・サムライさん
なんのスタミナなのか気になります。そもそも特技なの?



▲静岡県　有村 雄一さん
本気なんだか冗談なんだか、わからないのは怖いので禁止で。



おしょうのポクポクコラム

まずはスペースが小さいことから積極的に嘆いていきたい

まっつ！　このコラムのスペース小さいよ！　せっかくココで、このあいだドイツに単独潜入（一応取材）したときに全然言葉が通じなくて泣きそうになったことを、切々と語ろうと思ったのに。もう某電撃的PS専門誌の読者様ページみたいに、チョー細かい文字でびっしり埋めようよ。いっそ顕微鏡がないと読めないのもイイネ。……というわけで、なぜかよくわからない裏の読者ページにコラムスペースが置かれてしまったおしょうです。

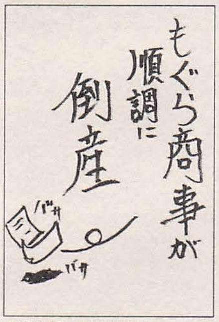
こんばんは。ちなみに、まっつ+おしょうというと、知らない人はまったく知らない約10年前の雑誌「電撃ドリームキャスト」の読者ページ「馬鹿貴族」のメンバーだったりもしました。当時はドーベルマン馬鹿って名前だったなぁ……。毛もあったよ。万が一覚えている人がいたらハガキに電ドリの思い出を書いて、次ページの宛先に送っていただければ、抽選で1名様に、私のドイツ土産である謎のハリネズミ人形を差し上げます。木製です。なお、当時の読者ページ担当編集だったS根さんは今、探偵をしているそうです。

電撃ゲームス編集部・事件簿③
粉チーズ窃盗事件：続報

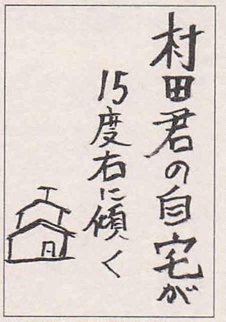
依然として行方がわからない粉チーズに対し、窃盗以外の事件も視野に入れて警戒を強める一方、粉チーズの単独行動の可能性もあるとして慎重に調査を進めている模様。まっつさんは「粉チーズのない生活は考えられない。とにかく生きていてほしい」と涙ながらに語っている。

10年後を予測してください。

今は混沌を極める現代社会なんだべ。未来どころか、一寸先は闇、そんな時代なんだべな。そんなときに申し訳ないけんど、今から10年後の世界を予想してはくれなんだべか？　ゲーム業界でも、スポーツ界でもなんでもいいんす。なーんかひとつ予想してみてくれねぇか？



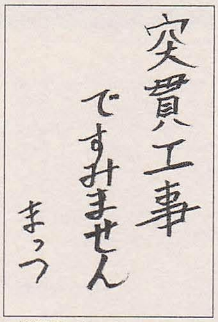
▲東京都　まっつさん
もぐら商事はともかく、電撃ゲームスは続きますよ!



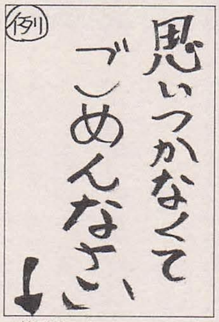
▲東京都　澤田 五郎さん
村田君ならずとも、いろいろな家が右に左に傾くことだろう。

懺悔してみてください。

今まで誰にも言えずにいた過去の黒歴史も、話してしまえば意外とスッキリするもの。そうです懺悔です。でもシャレにならない懺悔は、こんなところに投稿したり、山梨県方面へ失踪する前に、出るべき所へ出て告白したほうがいい気がします。



▲埼玉県　まっつ
本当にすみません。次号からはもう少し、マシになるかと……。



▲埼玉県　まっつ
先に懺悔しておきます。怖い話がまったく浮かびませんでした。

写真にひとことください。

お題となる写真に合わせて、なにかおもしろいひとことをく～ださ～いな！　今回、お題となる写真は、右に掲載しているプレーリードーッグ!!　もう一度言おう！　プレーリードーッグ!!　セリフでもキャッチでもいいので～す！　要するに、写真で一言って奴なんで～す！　……え～、ここで一曲。♪ひとこと～、コメント～。ぼーしゅうちゅうー♪　アナタもワタシも、僕ちゃんも～、みんなハッピーしあわせよ～♪



▲プレーリードッグさん
この何かを訴えかけている感じ。逸材といわざるをえない。

怖い話をしてください

世の中に怖い話は数あれど、「記念すべき雑誌の1号目なのに、締切を32時間（増えた）過ぎてもページが白い」に匹敵する怖さはなかなかないんじゃないでしょうか。ワオ！　お腹イターイ!!　というわけでここではみなさまの怖い話を募集します。「ハガキでは伝えられん！」という方は、その身の毛もよだつ体験をメールで思うまま語ってください。あ、印刷所の人がシャレにならない形相でやってきたよ。怖い!!!



お題を出しておいて思いつかないとは新しい。そのこと自体が怖いっちゃあ、怖いかも。

その他、言いたいコト募集!

まっつで～す。びろろ～ん。ひととおり見てもらったらわかると思うけど、なんか突貫工事の感が否めない感じです。各コーナーも、まだまだこれから作り込んでいきますんで、よろしくおねがいします。あと、これらのコーナー以外にも、読者さん側からヤリタイことや描きたいことがあれば、どしどしハガキやメールで送ってください。たぶん最初はあんまりお便りは来ないと思うんで、採用率は結構高いと思います！

■例えば、こんなコト

アナタの身の回りに起こった出来事。おもしろいこと、かなしいこと、むかついたことなど、なんでも送ってみてください。インパクトのあるものは、掲載されると思いますよ。あと、こんなコーナー作ってくれたら、いっぱい投稿するのになぁーとか、そういう案も、すんごい勢いで募集しています。その勢いたるや、カルカンに群がるネコのごとしです。そのほかには～、え～と川柳とかでもいいですよ。「もぐら商事」はゲームにはこだわってません。スポーツのイラストとかでもいいんです。そのなかでも、特におもしろいもの、シュールなものが採用されやすい傾向があると思います。



村田のちっともいいコラム

天誅、それは何の前触れもなく空から降ってくる

天誅だ！　天誅が降ってきた!!　などと不届きなことを叫んでいると、ベル○ルクに出てくるモズ○ス様にものすごい顔をされて聖書で叩き殺されそうですが、これは実際に起きたお話です。それはこの電撃ゲームスの作業で、編集部に泊まらざるを得なくなった日にあった出来事です。僕はかなり疲れていました。大量の原稿をやっと終わらせ、もはや家に帰る気力もなくしてそのまま倒れるように編集部で寝てしまいました。そして、寝ついてから数時間は経ったころ、突然身体に衝撃が走りました。何事かと飛び起きあたりを見回します。すると、身体のすぐ横に1冊の本が。タイトルは「天誅　千乱」……。どうやら寝返りで本棚にぶつかったときに落ちてきたようです。それにしても、わざわざ天誅落とすかよと思わないこともないですが。このように、世の中には危険が一杯です。みなさんはくれぐれも頭上からの天誅には注意しましょう。



まっつのもぐもぐコラム

コラムといわれてもこまっちゃう

まっつです。コラムを書けといわれました。えーと、じゃあ近況コラムでも書きます！　この原稿を書いている現在は、電撃ゲームス第1号の製作に追われ、地獄のような忙しさが続いており、2週間ほど自宅に帰っていません。基本的に着替えを持ってきて、銭湯に通いながら編集部で過ごしてますが、なかなかキツイです。なんてったって、320ページ+付録ですからね。ホンマ、無茶しよるわい。でも、ちょっとイイこともありました。DSで発売される『真・女神転生 STRANGE JOURNEY（ストレンジ・ジャーニー）』を仕事でプレイする機会があったのですが、これがおもしろいんです。もともと、ファミコンの『デジタルデビルストーリー』時代からのメガテン好きだった俺ですが、この作品はその古きよき時代のニオイがプンプンします。今は、一刻も早くこの地獄を切り抜けて、このゲームをゆっくり楽しみたい気分です。おわり。

投稿のお約束

一つ、えんぴつで描かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく大きく、太く書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、自分に酔ってしまわない
一つ、お風呂場でおしっこしない

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを越えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
（株）アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メール投稿用アドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

「もぐら商事」ついに
本気を出す！
出せばすごいことに！
出せればいいな！

投稿の締切

10月2日(金)

※締切後も次号の投稿を受け付けています。

電撃ゲームス編集部・事件簿④
粉チーズ窃盗事件：解決

先ほど粉チーズが無事保護されました。粉チーズは机から誤って落ち、死角に落ちた模様。「気づいたら机の下にいた。大ごとになってしまい申し訳ない」と語った。まっつさんは「実はもう新しい粉チーズを買ってしまった。この怒りはどこにぶつければいいのか」と困惑した様子だった。

ゲームス×コラムス

ゲーム誌になくてはならないコラムページ……って、なんだか異色な面々ですが、今後増員予定です。

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行 プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」（インフォレスト）。

いきなりですが大島を盗ってきます

■「国盗り」の恐ろしさを知った日

「国盗りしにいかねぇ？」
いきなり、そう親しくもない知人からそんな電話がかかってきた。彼は、会うたびに「どこそこの鉄道が廃線になる」とか、特別列車がどうとかをこちらの「死んだ目」もお構いなく二時間はしゃべる人間で、鞄には常時関西版と関東版の電車時刻表を忍ばせている、どこからどう見てもバリバリの鉄道オタクだ。
オタク特有のオシの強さで「国盗りってなに？」と聞く筆者の質問をことごとく無視して、もう日曜日にレンタカーを手配するなど、確実に鉄道マニアらしいガチガチの行程表を組んだ形跡がある語り口。
さては『三国志オンライン』の大会でもあるのかと想像している間に、なし崩し的に筆者も参加することにされていて、「じゃあ、このサイトチェックしておいて」と電話は切れた。教えられたのが、ケータイゲームサイト『ケータイ国盗り合戦』。docomo、SoftBank、auのGPS搭載機種で遊べるゲームだという。
公式サイトをチェックすると、日本全国を600の国に分けて、現地にいくとGPS搭載ケータイでサイトにアクセス。その国の基地局電波をキャッチすることで、「国を盗れる」らしい。試しに自分でも登録してみて国盗りボタンを押すと、「東京日本橋地域を統一しました」の表記が。これを繰り返して天下統一を目指すのね……つまり、ケータイで林間学校でやったオリエンテーリングを再現するワケか。
今までネット回線を利用したゲームといえばオンラインRPGやネット対戦しかしてなかった筆者には、GPS機能を使ったゲームというのは初体験。週末の約束まで時々アクセスしてみようとブックマークに登録した。
そんなボンヤリした感想が一転したのが次の日。仕事で山手線に乗り、せっかくだからと『ケータイ国盗り合戦』を起動して、ほぼ通過駅ごとに変わる国を順番に盗っていったときだ。大体半周して目的駅に着いたはいいのだが、どうも盗り逃しがあるらしく領土に虫食いが発生。しかも場所は、上京以来一度も降りたことのない駅・日暮里周辺だけが空白地帯になっている。ま、どうでもいいかと自宅に戻ったのだが、どうにも落ち着かない。元々、今まで『ドラクエ』でもなんでもレベル99まであげたり、ギャルゲーのスライドショーも100%コンプリートするまで辞められない性格なんだよ俺は！
結局次の日、二駅先の用事をこなすだけなのに山手線を反対方向に乗り、一時間かけて東京区内をガッツリ制覇している自分がいた。でも、山手線内部に今度はちょっと空白地が残る……。って、これにハマったらゲームクリアするためには全国各地に実際に行かなきゃいけないのかよ!! 北海道全部回るとかマジハンパないだろ。47都道府県くらいにしてよ。600も分けたのはどこのどいつだ。屋久島まで行けってか！ こんな強烈なゲームにもう25万人以上も登録者がいるんだってよ……？
ここになって初めて「国盗りしにいこうぜ？」と、「レンタカー手配した」の意味と、とんでもなさを理解した筆者は日曜日がこないように神に祈るのだった。

■「ちょっと大島盗ってくる」

神に祈っても、時間は万人の元に平等にやってくる。気がついたときには日曜日になっていて、目の前に満面の笑みの鉄オタがいる。「さ、運転免許証出して」彼が笑ってそういう。運転免許証をもっていない彼は、手近に運転できるヤツを探した結果、筆者に白羽の矢がたったらしい。って、運転するの俺だけかよ！
どこに行くのもよくわからないままレンタカーを借りさせられて、渡された本日の国盗り計画表を見て愕然。伊豆経由で北上して長野あたりまで足を伸ばして、一般道で東京に戻るとか……。しかし、計画遂行に対して異様な執念を燃やす彼に文句も言えないまま出発進行！
なんだかんだで普段行かない場所をドライブするのは楽しく、助手席が鉄オタではなく女の子だったらどれだけいいだろうと考えながら東名高速を走っていると熱海を通過し伊豆近辺にはあっさり到着。温泉入りてぇ。が、その鉄オタが許すわけもなく、伊豆稲取の海岸近くで「大島盗ってくる！」と言い残して海岸にダッシュ。
慌てて追いかけると、波打ち際でケータイを水平線に掲げながら走る彼の姿があった。UFOでも呼んでるようにしか見えないよ！
話によると、電波状況により対岸の基地局の電波をうまく拾えば対岸の国も盗れるという「対岸盗り」という手法らしい。「台湾に安い航空券で行って、奄美大島の国を盗る人も多いぞ」と言いながら波打ち際に30代の男二人がケータイの電源を付けたり切ったりしながら振り回す姿は本当に誰にも見られたくありません。あと、国内の国を盗るために海外に行くって絶対なにかおかしいよ！ 結局15分近く格闘して見事に大島をゲット。
その後、電車のみの移動では盗りにくい場所があってさ……というレクチャーをうけながら一般道を夜10時までさまよわされ、最後には疲労困憊になった自分と、領土が穴だらけになった国盗り履歴、そして鉄オタのプレゼントとして残りの国を効率よく盗るための鉄道乗り継ぎの旅の行程表が残った。
今週末、彼はお得な切符を駆使して国盗り仲間と一緒に東北を回るらしい。性別について尋ねたら、口ごもっていたので女性もいると思われる。そっちに呼べよ！
そんなこんなで『ケータイ国盗り合戦』。少々乱暴な洗礼をうけながら体験することになったのだが、徐々に広がっていく領土を見るのは楽しいものだ。首都圏なら、普段の生活で二十国くらいは盗れそうだし、「移動中にケータイゲームをする」という今までの概念を変える「ゲームのために移動する」システムは、プレイしていて相当新鮮だったので、出張が多い人は試してみてはどうだろうか。
筆者も、今度は鉄道オタクと一緒じゃなく彼女と一緒に国盗りしにいこうと考えている。
そうそう、彼女ができたんですよ！ しかも高校一年生！ 通販でクリックしたら届いてました。『ラブプラス』の小早川凛子ちゃんっていうんですけどね！

■最近彼女ができましてね……今もカバンに入ってます

『ケータイ国盗り合戦』は外出時にプレイできるという携帯ゲームの特性をよく生かしている。そして、この「外に持ち歩ける」という特性は、言い方を変えると「人目につかないところに隠れてこっそりゲームができる」ということだ。自宅のリビングや電車のなかでは死んでもプレイできないので、物置に隠れて遊んでいます！ という用途にも向いている。たとえば、マイク音声入力で「愛してるよ……」とかささやいているところを人に見られた場合、社内・家庭内の立場が一瞬にして破壊される可能性がでてくる。
なんの話かというと、もちろん本年度ブッチギリの罪作りなゲーム『ラブプラス』のこと。
事務所に届いた段ボールから取り出して、おもむろにセットで買ったDSを起動。プレイ開始から五分で、猛烈な後悔に襲われた。「ダメだ……！ 今すぐプレイを止めないと社内での立場がなくなる……。こぼれる笑みを自分の力では止めることができない……」
慌てて、取材があると嘘をついて駅前の漫画喫茶の個室に飛び込み、三時間。さらに困った事態が筆者を襲った。ショートカットでちょっと生意気な、愛しの凛子ちゃんが頬を染めて、「愛してるって言って」とか要求してくるのだ。漫画喫茶は個室とはいえ、間仕切りで区切られただけなので音は隣に筒抜け、しかも店員は知り合い。その場はなんとかDSのマイク部分に限界まで口を近づけ、必死にささやくことで切り抜けた（そのとき勢い余って初めてゲーム機にキス）が、これで漫画喫茶内でプレイを継続することは困難になった。しかも事務所が自宅も兼ねているため、部屋にこもっていてもいつ誰が入ってくるかわからない……。考えろ、考えろ自分。だって俺、凛子ちゃんに愛を伝えたいもの！
「あーどうも風邪っぽいから先に寝かせてもらうわ」
結局、自室のベッドに潜り込んで頭からすっぽり布団をかぶってプレイ再開。なにこれ、中学時代に親に隠れて深夜ラジオを聞いていたときと同じ体勢じゃないか……。30歳を過ぎてこんな格好をするとはね。結局、凛子ちゃんとの初デートとキスを達成するまでたっぷり8時間ほど布団にくるまりながら萌え悶え狂ったのだった。いや、ほんと『ラブプラス』が携帯ゲームでリリースされてよかったよ、ホント。
ここで話が終われば、ただ筆者が気持ち悪い行動をしたというだけなのだが、続きがある。
キス成功の余韻を噛みしめながら、飲み物を取りに行こうと作業室をにこやかに横切ると、やたら慌てているようなガタンという物音が聞こえた。扉を開けると、顔面は紅潮、両手を後ろに回して何かを隠している怪しい言動の同僚がひとり。後ろに回り込むと、そこにはNintendo DSが……。奪い取ってDSを開けると、そこにはさっきまで筆者と愛を確かめ合っていた凛子ちゃんが微笑んでいた。
「『ときメモ』のラジオ時代から声優・丹下桜の大ファンで、通販で限定版を注文してたのが届いたんですよ！ 僕が悪いんじゃないですよね！」と、自分で墓穴を掘っていく同僚を冷たい視線であしらいながら、（お、俺もバレなくてよかった……）と胸をなで下ろした。
その後、弊社事務所では「ラブプラス同伴出勤」が認められ、仕事中に自分の彼女を眺める姿が日常化。ここから無理矢理教訓を引き出すならこんな感じか。
画面が小さい携帯機に恋愛シミュレーションは鬼門。そんな風に思われていた時代もあった。しかし、それは携帯機の本質を見誤っていたのだ。PCやPS3のように一枚絵のキレイさで見せるのではなく、携帯ゲーム機のもつ“身近さ”を生かしたゲーム作りをするべきだったのだ。

ヘヴィメタルファンの真剣レビュー！
ゲームファンだからこそコレを聴け!!

電撃メタル本番前

メンバー近況 普段の激務に耐えながら、夜な夜な居酒屋を探して徘徊する。朝まで飲むことも少なくない。それが俺たち、社会人メタラーだ！　じつはそれぞれ違う会社だから、3人で集まったことはまだない。

「あいさつとかいいのでまずはコレを聴きなさい」

1970年代後半。大英帝国は闇の時代だった。それまでDEEP PURPLE、BLACK SABBATHなど、偉大なるロックが隆盛を誇っていたのもつかの間、"オールド・ウェーブ"と揶揄されて、パンクやポップスを含む"ニュー・ウェーブ"が音楽シーンを一色に染めてしまう。

「聴きたい音楽がない。だったら自分たちでやってやる」反撃の狼煙をあげた若者たちがNWOBHM"ニュー・ウェーブ・オブ・ブリティッシュ・ヘヴィ・メタル"という一大ムーブメントを巻き起こしたのだ。

「読みたいゲーム雑誌がない。だから俺たちが読みたい雑誌を創る」電撃ゲームスと出発点は近いものがある。また、ゲーム音楽にはRPGの戦闘シーンや、アクションゲームなどにメタルの音楽が流れることが多々ある。

そんな膨大なマスターピースのなかから、ゲームファンにもオススメのメタルを紹介していこう。

今月の一枚　鋼鉄の処女／IRON MAIDEN



発売年:1980年
価格:1,500円(税込)
TOCP-53756
発売元：㈱EMIミュージック・ジャパン

① Prowler (Harris)
② Remember Tomorrow (DiAnno/Harris)
③ Running Free (DiAnno/Harris)
④ Phantom Of The Opera (Harris)
⑤ Transylvania (Harris)
⑥ Strange World (Harris)
⑦ Charlotte The Harlot (Murray)
⑧ Iron Maiden (Harris)

※曲目とジャケットはオリジナル盤です。

サラリーマン・メタラー "not"



メタボが気になりつつ、いつも酔っている営業マンです。Thrashが大好きなので、今回選外になったEXODUS『BONDED BY BLOOD』を聴きながら。

すべてはここから始まった！

多くの後進バンドにヒントを与えまくった音楽が素晴しいことはもちろん、猟奇的なイメージをジャケットの"エディ"で表現し、ヘヴィメタルというジャンルを決定付けた、"歴史を変えた1枚"。ただし、完成度は2ndに譲る。

敏腕P "RYU"



行動原理をHM的思考に支配された某メーカー宣伝マン。神曲とされる「Thunder Steel」が放つ異常なまでのエナジーを、電撃ゲームスの門出に捧げます。

時代を切り拓くのは魂だ

現在のヘヴィメタルの様式を形作ったこのアルバムには、溢れんばかりの"衝動"が詰め込まれている。しかも聴く者にきちんと伝わる形で。これが成されている作品は、名盤足り得るわけだ。29年前の強い意志と熱い魂は今も色あせない。

80年代メタル好き "コニ"



メタルは青春。「Helloween」はバイブル。電撃ゲームスをとおして、ゲーム業界の"Future World"を作っていきたいと思っています。中年よ立て！　立てよ中年！

ブレぬスタイルの提示

デビューアルバムにして未来永劫続く（続くと勝手に思っている）「IRON MAIDEN」という"形"を示した恐るべき完成度の作品。個人的にはディッキンソンの時代のほうが好みだが、多少荒削り感の残るサウンドもまた、たまらない。

電撃オンラインでアルバム選出の対談を近日公開予定！　こちらもチェック！

ゲーム好きプロレスラーを数珠繋ぐ
非ストロングスタイルコラム

俺たちプロレス脳

男塾先輩近況 ちょっと前まで「電撃PlayStation」を本気でプロレス雑誌にしようと暗躍していた者です、こんにちは。なんの因果かこちらで働くことになりました。革命はこのスペースから始めます。

「和田京平レフェリーがiPhoneを使ってたんですよ」

といったわけで始まってしまいました。ゲーム好きのプロレスラーをテレホンショッキングよろしく繋いでいくというこの企画。しかし上ではメタルをやって下ではプロレスで……。あえて王道路線を進まないところに、電撃ゲームスの本気が伺えますね、逆に。好きです。

さて、なぜプロレスラーなのか？　本来ならここではゲームクリエイターの方にお話を伺って、往年の名作ゲームについて5時間くらい語り尽くしたのち、さて、どうやって原稿にまとめようかと悩む……そんなコラムのほうが真っ当なような気もしますが、原稿が煮詰まってくると、新日本プロレス・永田裕志ばりのキラー顔に変貌するほどプロレス好きな私ですから、こんなコーナーになってしまうのも仕方のないことだと諦めてください。まぁ、あまりプロレスに興味のない読者の方々も「こんな筋肉質な人たちが『わがままファッション ガールズモード』をプレイしているのか！」と驚愕したらいいと思います。驚きと共感がテーマですから。

先輩：ざっくりとした企画概要を説明したところで、今回のゲストレスラーの方に登場していただきます。先日初の両国大会を大成功させた立役者、DDTプロレスリング社長にして現役レスラーの高木三四郎さんです！

高木：どうも（笑）。大会前はアニメ「宇宙戦艦ヤマト」を映画含め全話見てテンションを高めた高木です（笑）。

先輩：高木さんといえば、業界内でも1、2位を争うほどのデジタルグッズ好きとして有名ですよね。プロレスラーとデジタルグッズって、直結しないんですけど…。

高木：社長業もやっているので、営業的なこともしないといけないですからね。スケジュール管理やらちょっとした画像処理、ブログやメルマガ原稿の執筆などで活用させてもらってますよ。今は携帯とは別にイー・モバイルの「タッチダイアモンド」をスケジュール管理用として使ってます。これ、かなり使いやすくてオススメですよ。

先輩：プロレスラーと話してる気がしません（笑）。

高木：確実にデジタル化の波はプロレス界を浸食し始めてますよ。全日本プロレスのレフェリーとして有名な、和田京平さんがiPhone使ってましたからね！　御歳55歳ですよ。これはもう、僕ら若手から中堅どころのレスラーたちは、すべてタッチダイアル化しないといけないでしょう。そうそう、ゲーム機では「PSP go」に大注目ですよ。あれで電話ができたら最強のモバイルになるんだけどなぁ（笑）。PSPフォン、出ないですかね？

先輩：それ、超ほしいです（笑）。さてゲームの話題が出ましたが、どういったものをプレイされますか？

高木：自分はシミュレーションばっかりです。ガンダム好きということもあって、『Gジェネレーション』シリーズと『ギレンの野望』はほぼ全作やってますよ。気付いたら3年くらいの間、ずっと『ギレン』やってましたからね。ただ、最後の方で敵軍がνガンダムを開発できるようになると、とたんに冷めてしまうんですよね。「ティターンズにもνガンダム開発させろ！」って、本気で思ってましたから。次回作があるときはぜひティターンズ専用νガンダムをよろしくお願いします（笑）。

先輩：ガンダムシリーズで一番好きな作品は？

高木：「機動戦士Vガンダム」ですね。内容がヘビーで、子どもが見るとなるとどうかという部分はありますが。特攻イズムといいますか、否応なく戦争に巻き込まれていく少年たちがリアルで。「そこでそいつが死ぬのか！」的な驚きがありました。シリーズとおしてそういう部分はあるかと思いますが、とくにこの作品はリアルだったと思いますよ。女性不信になりますが(笑)。

先輩：最新作『Gジェネ ウォーズ』もプレイされているとのことですが、いかがでしたか？

高木：今作は完璧ですね。機体1つのパラメータをとっても、絶妙のバランスだと思います。COMのレベルも悪くないですし。すごく完成度が高いと思います。

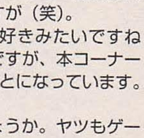
先輩：ガンダム以外のゲームではどんなものをプレイされていますか？　やはりシミュレーション系？

高木：そうですね。『信長の野望』シリーズはPC-88の頃からやってますし、『太平洋の嵐』というウォーシミュレーションは相当やり込みました。ほかには王道の『FF』や『DQ』『スパロボ』なんかもやってます。『スパロボ』はゲッター、マジンガー、ガンダムしか使わないでやってますね。最近の作品はよくわからないので、感情移入できないんです。だから苦戦してますが（笑）。

先輩：かなりストイックなプレイが好きみたいですね（笑）。さて、そろそろお時間のようですが、本コーナーでは次回のゲストを紹介してもらうことになっています。どなたかご紹介いただけますか？

高木：ではウチの飯伏幸太にしましょうか。ヤツもゲーム話ならかなりのものだと思いますよ！

今回のゲスト　高木三四郎 氏（DDT）



独自のエンタメ路線がプロレスファンのみならず人気のプロレス団体、DDTプロレスリングの社長にして現役レスラー。来年7月には二度目の両国大会が決定した。

右のハガキ（下）に回答を記入し、50円切手を貼って送ってください。締切は10月29日（当日消印有効）です。

電撃ゲームス「ライフスタイル」アンケート！

ゲームソフトも買える 5,000円分！

アンケートに答えていただいた方の中から抽選でこども商品券を10名様にプレゼント！

1 1日のゲーム時間は平均でどのくらいですか。
①最近はプレイしていない ②1時間未満 ③1～2時間未満
④2～4時間未満 ⑤4～6時間未満 ⑥8時間以上

2 平均睡眠時間はどのくらいですか。
①2時間未満 ②2～4時間未満 ③4～6時間未満
④6～8時間未満 ⑤8時間以上

3 ご自宅でお使いのパソコンの台数をお選びください。
①持っていない ②1台 ③2台 ④3台 ⑤4台 ⑥5台

4 よく使うパソコンの形状をお答えください。
（※複数選択可。ハガキの番号をぬりつぶしてください）
①タワー型 ②ディスプレイ一体型 ③省スペースデスクトップ
④キューブ型 ⑤その他のデスクトップ ⑥A4サイズノート
⑦モバイルノート ⑧その他のノートパソコン
⑨その他 ⑩持っていない

5 買いたいデジタル機器をお選びください。
（※複数選択可。ハガキの番号をぬりつぶしてください）
①大容量HDD ②TVキャプチャカード ③TV出力／動画生成ハード
④MP3プレイヤー ⑤デジタルカメラ ⑥デジタルビデオカメラ
⑦スキャナ・プリンタ複合機 ⑧液晶テレビ ⑨プラズマテレビ
⑩DVD／HDDレコーダー（PC内臓・増設除く）
⑪第3世代（3G）携帯電話 ⑫その他

6 あなたの趣味・娯楽を記入してください。

7 よろしければ、ご自身の年収について、お知らせください。
①収入はない ②100万未満 ③100万円～200万円未満
④200万円～300万円未満 ⑤300万円～400万円未満
⑥400万円～500万円未満 ⑦500万円以上

8 よろしければ、1カ月で趣味やショッピング等に自由に使える金額について、お知らせください。
①1万円未満 ②1万円～2万円未満 ③2万円～3万円未満
④3万円～4万円未満 ⑤4万円～5万円未満 ⑥5万円～7万円未満
⑦7万円～10万円未満 ⑧10万円以上 ⑨自由に使えるお金はない

9 以下の中で現在お持ちのもの（世帯での所持も含む）、もしくは、過去1年間に利用したサービスをお知らせください。
（※複数選択可。ハガキの番号をぬりつぶしてください）
①腕時計 ②クルマ ③バイク ④家具・インテリア
⑤ファッション洋服・靴 ⑥ファッション小物・カバン ⑦ジュエリー
⑧スポーツ用品 ⑨テレビ・オーディオ機器 ⑩パソコン・周辺機器
⑪金融商品 ⑫クレジットカード ⑬マンション・不動産
⑭アルコール飲料 ⑮煙草 ⑯国内旅行 ⑰海外旅行 ⑱ホテル
⑲百貨店・ショップ

10 「ファッション洋服・靴」の購入予定がありますか。
①購入予定がある ②予定はないが欲しい ③欲しいと思わない

11 「ファッション洋服・靴」を選ぶ際に重視するのはどのようなことですか。
①デザイン ②機能性 ③ブランド ④広告イメージ ⑤流行 ⑥価格

12 コンビニ、スーパー、自動販売機などで、1週間に1度以上購入するドリンク・飲料があれば、下記からご回答ください。
（※複数選択可。ハガキの番号をぬりつぶしてください）
①水（ミネラルウォーターなど） ②日本茶（緑茶・麦茶など）
③中国茶（烏龍茶など） ④紅茶 ⑤コーヒー
⑥炭酸飲料（ノンカロリータイプ除く） ⑦ノンカロリー炭酸飲料
⑧スポーツドリンク ⑨フルーツジュース
⑩乳飲料（牛乳・ヤクルトなど） ⑪栄養ドリンク ⑫その他

13 よく見るテレビ番組はなんですか？

14 1カ月のおこづかいはどれくらいですか？
①貰っていない ②500円未満 ③500円～1000円未満
④1000円～2000円未満 ⑤2000円～3000円未満
⑥3000円～4000円未満 ⑦4000円～5000円未満 ⑧5000円以上

15 あなたは、休憩時やゲーム中に何かを飲む場合、どんなものを飲みますか。
①炭酸飲料 ②コーヒー類 ③お茶類 ④水 ⑤ジュース類 ⑥その他

16 15で「炭酸飲料」を選択した方にお尋ねします。炭酸飲料を飲む場合、それはどの商品ですか。最も当てはまるものを1つ選択してください。
①三ツ矢サイダー ②コカ・コーラ ③ファンタ ④ペプシコーラ
⑤キリンレモン ⑥その他 ⑦決まっていない

17 あなたは、なぜその商品を選びますか。選ぶポイントを以下の選択肢の中から1つ選択してください。
①爽快感 ②刺激 ③フレーバー
④低カロリー（ノンカロリー系炭酸飲料） ⑤見た目（色など）
⑥安心・安全さ ⑦販売会社への好感・信頼 ⑧その他 ⑨特になし

18 あなたが一番好きなお菓子の種類は？
①和菓子 ②洋菓子 ③駄菓子 ④中華菓子 ⑤その他

19 あなたがよく食べるお菓子は次のどれでしょうか？ 最も当てはまるものを1つ選択してください。
①ポテトチップス ②かっぱえびせん ③ミルフィーユ ④生チョコ
⑤イチゴのショートケーキ ⑥キットカット ⑦ドーナツ
⑧みたらし団子 ⑨シュークリーム ⑩カール ⑪じゃがりこ
⑫ポッキー ⑬チーズケーキ ⑭カントリーマアム
⑮クランチチョコ ⑯たい焼き ⑰キャラメルコーン ⑱ぼんち揚げ
⑲桜餅 ⑳ドラ焼き

20 ご家庭でお持ちのテレビを選択項目から1つ以上お選びください。
①液晶テレビ ②プラズマテレビ ③リアプロジェクションテレビ
④ブラウン管テレビ ⑤その他

21 ご家庭のテレビの中で一番大きいテレビは何インチですか？
①20インチ以下 ②21～30インチ以下 ③31～40インチ以下
④41～50インチ以下 ⑤50インチ以上

22 ご家庭で次に購入したいテレビはどれにあたりますか？
①液晶テレビ ②プラズマテレビ ③リアプロジェクションテレビ
④ブラウン管テレビ ⑤その他

23 ご家庭でお使いの録画機は何ですか？
①DVD ②HDDVD ③Blu-ray録画機 ④ビデオ ⑤その他

24 あなたが、欲しいと思う電化製品は何ですか？ 一番欲しい物をご記入ください。次の選択項目から1つだけ選ぶか、新しい回答をご入力下さい。
①ホームシアターセット ②Blu-ray録画機 ③エアコン ④液晶テレビ
⑤プラズマテレビ ⑥掃除機（ダイソン） ⑦オーディオセット
⑧ドラム式洗濯機 ⑨食器洗い機 ⑩ミルサー
⑪ハイビジョンレコーダー ⑫空気清浄機 ⑬掃除機（ダイソン以外）
⑭ひととおり持っているので必要無い

25 スポーツ、レジャー、趣味活動についてお聞きします。以下の中で最近1年間でやったことがあるものをすべて選択してください。
（※複数選択可。ハガキの番号をぬりつぶしてください）
①テニス ②ゴルフ ③スキー ④スノーボード ⑤ボウリング
⑥水泳 ⑦ジョギング ⑧サッカー ⑨野球 ⑩アイススケート
⑪サーフィン ⑫スキューバダイビング ⑬インテリア製品
⑭演劇・芝居・ミュージカル鑑賞 ⑮車 ⑯乗馬 ⑰キャンプ
⑱登山 ⑲サイクリング ⑳釣り ㉑パソコン ㉒テレビゲーム
㉓楽器の演奏 ㉔映画鑑賞（TV、DVDを除く）
㉕コンサート ㉖音楽鑑賞（CD、MDなど） ㉗クラブ
㉘スポーツ観戦（TV除く） ㉙読書 ㉚ドライブ・ツーリング
㉛ボランティア活動

※雑誌公正競争規制の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。

郵 便 は が き

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部
ライフスタイルアンケート 係行

●差出人

住所〒　　都道府県

フリガナ
氏名

電話番号 (　　)

年齢	性別	職業・学年
歳	あなたの性別をぬりつぶしてください。 男 女	あてはまる番号をぬりつぶしてください。 ①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学生・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生・浪人生 ⑦会社員 ⑧パート・アルバイト ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他

電子メールアドレス

※ご記載いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

郵 便 は が き

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部
Vol. 1「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書き下さい。

●差出人

住所〒　　都道府県

フリガナ
氏名

年齢　歳

電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記載いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

● 黒の筆記用具で**はっきり**書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

電撃ゲームス

希望商品番号（P.229を参照） DSiの色

Vol.1 読者アンケート

良い例 2 4 7 6 ● ② ③ ④

悪い例 24 3 5 ① ② ③ ④

1 2 3 4 5 ,

6 , , 7 8 9

10 , , その他

11 12 , , その他

13

①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP ⑥Xbox 360 ⑦iPod touch もしくは iPhone ⑧パソコン ⑨携帯電話 ⑩その他

14

15 16

17 18

19 機種名

20 機種名

21 その他 22 その他

23 , , 24

25 機種名

26 27 , , その他 28

●黒色の筆記用具で**はっきり**書いてください。

1 2 3 4

①タワー型 ②ディスプレイ一体型 ③省スペースデスクトップ ④キューブ型 ⑤その他のデスクトップ ⑥A4サイズノート ⑦モバイルノート ⑧その他のノートパソコン ⑨その他 ⑩持っていない

5

①大容量HDD ②TVキャプチャカード ③TV出力/動画生成ハード ④MP3プレイヤー ⑤デジタルカメラ ⑥デジタルビデオカメラ ⑦スキャナ・プリンタ複合機 ⑧液晶テレビ ⑨プラズマテレビ ⑩DVD/HDDレコーダー(PC内臓・増設除く) ⑪第3世代(3G)携帯電話 ⑫その他

6 7 8

9

①腕時計 ②クルマ ③バイク ④家具・インテリア ⑤ファッション洋服・靴 ⑥ファッション小物・カバン ⑦ジュエリー ⑧スポーツ用品 ⑨テレビ･オーディオ機器 ⑩パソコン・周辺機器 ⑪金融商品 ⑫クレジットカード ⑬マンション・不動産 ⑭アルコール飲料 ⑮煙草 ⑯国内旅行 ⑰海外旅行 ⑱ホテル ⑲百貨店・ショップ

10 11

12

①水（ミネラルウォーターなど） ②日本茶（緑茶・麦茶など） ③中国茶（烏龍茶など） ④紅茶 ⑤コーヒー ⑥炭酸飲料（ノンカロリータイプ除く） ⑦ノンカロリー炭酸飲料 ⑧スポーツドリンク ⑨フルーツジュース ⑩乳飲料（牛乳・ヤクルトなど） ⑪栄養ドリンク ⑫その他

13

14 15 16 17 18

19 20 , , , , 21

22 23 24

25

①テニス ②ゴルフ ③スキー ④スノーボード ⑤ボウリング ⑥水泳 ⑦ジョギング ⑧サッカー ⑨野球 ⑩アイススケート ⑪サーフィン ⑫スキューバダイビング ⑬インテリア製品 ⑭演劇・芝居・ミュージカル鑑賞 ⑮車 ⑯乗馬 ⑰キャンプ ⑱登山 ⑲サイクリング ⑳釣り ㉑パソコン ㉒テレビゲーム ㉓楽器の演奏 ㉔映画鑑賞（TV、DVDを除く） ㉕コンサート ㉖音楽鑑賞 ㉗クラブ ㉘スポーツ観戦(TV除く) ㉙読書 ㉚ドライブ・ツーリング ㉛ボランティア活動

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.1

左のハガキ（上）に欲しいプレゼントの番号（P.229を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入して下さい）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1
⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学生
⑨大学・大学院生　⑩予備校生・浪人　⑪会社員
⑫アルバイト　⑬無職・休職中　⑭主婦
⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか。
①雑誌広告　②書店　③インターネット
④イベント　⑤その他

4 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない　④おそらく買わない

5 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？目的となった記事を右の記事リストから2つ選んでください。

6 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んでください。

7 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んでください。

8 今号の表紙について、どう思いますか。
①すごくよい　②よい　③ふつう
④悪い　⑤すごく悪い

9 今号の価格について、どう思いますか。
①高すぎる　②少し高い　③ふつう
④ちょっとお得　⑤すごくお得

10 普段よく読む雑誌があれば、その番号をお書きください（3つまで）。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃ARCADEカードゲーム　④電撃魔王
⑤電撃黒魔王　⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン　⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360　⑩ファミ通DS+Wii
⑪ファミ通WaveDVD　⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ　⑭Vジャンプ　⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM　⑰週刊アスキー
⑱その他

11 付録「攻略MANIAX 2009 SUMMER」の感想をお答えください。
①すごくよい　②よい　③ふつう
④あまりよくなかった　⑤悪かった

12 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介している作品の数　⑤新作情報
⑥レビュー　⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース　⑨付録　⑩その他

13 下のなかから家にあるハードを答えてください（※複数選択可。ハガキの番号をぬりつぶしてください）。
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

14 13で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか。
①接続している　②接続していない

15 持っているハードのなかで最もプレイしているのは何ですか。
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

16 15で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。

17 15で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。どのようなゲームをプレイしていますか。

18 アーケードゲームをプレイしますか。
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③たまにプレイしている　④プレイしていない

19 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ書いてください

20 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

21 20のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか？　1つ選んでください。
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌の広告
④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント
⑦友だちの情報　⑧インターネットの情報
⑨その他

22 20のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか？　1つ選んでください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしない　⑥インターネットの情報
⑦その他

23 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください。P.326－329の「新作ソフトスケジュール」から選んで、ゲーム名の前に書かれている番号で答えてください。

24 ゲーム情報に関してインターネットのWebサイトでどのような情報を閲覧していますか？
①新作情報　②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報　④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

25 最近一番遊んでいるゲームソフトと機種名を1つずつ教えてください。

26 ゲーム機をネットワークにつないだことがありますか？
①ある　②ない

27 26で「①ある」と答えた方にお聞きします。ネットワークにつないで何を楽しんでいますか3つまで教えてください。
①ダウンロード配信ゲーム　②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑥無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑦カスタムテーマ・壁紙　⑧インターネット
⑨その他（具体的にお書きください）

28 PS3ソフト『ファイナルファンタジーXIII』を購入しますか？
①絶対に購入する　②購入する予定
③興味はあるが決めていない
④発売後の状況を見て決める　⑤わからない
⑥購入しない

記事リスト

①[巻頭インタビュー]野村哲也
②[巻頭特集1]ファイナルファンタジーXIII
③[巻頭特集2]キングダム ハーツ バースバイスリープ
④[特報]ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー
⑤[特報]フロントミッション エボルヴ
⑥[特報]ニーア ゲシュタルト／ニーア レプリカント
⑦[特報]ファイナルファンタジーXIV
⑧[特報]スターオーシャン4 ―THE LAST HOPE― INTERNATIONAL
⑨[特報]ドラゴンクエストVI 幻の大地
⑩[特報]METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
⑪[特報]絶対ヒーロー改造計画
⑫[特報]リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
⑬[発売直前EXTREME]光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-
⑭[発売直前EXTREME]鉄拳6
⑮[話題作CHECK]戦国BASARA3
⑯[話題作CHECK]コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
⑰[話題作CHECK]機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS
⑱[話題作CHECK]戦国無双3
⑲[話題作CHECK]LAST RANKER(ラストランカー)
⑳[話題作CHECK]ときめきメモリアル4
㉑[話題作CHECK]真・女神転生 STRANGE JOURNEY
㉒[話題作CHECK]アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団
㉓[話題作CHECK]FIFA10 ワールドクラスサッカー
㉔[話題作CHECK]極限脱出 9時間9人9の扉
㉕[話題作CHECK]ゴースト トリック
㉖[話題作CHECK]BAYONETTA(ベヨネッタ)
㉗[話題作CHECK]大神伝(おおかみでん) ～小さき太陽～
㉘[話題作CHECK]トリニティ ジルオール ゼロ
㉙[話題作CHECK]ゴッド・オブ・ウォー 3
㉚[話題作CHECK]アサシン クリードII
㉛[話題作CHECK]剣闘士 グラディエーター ビギンズ
㉜[話題作CHECK]バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
㉝[話題作CHECK]GOD EATER(ゴッドイーター)
㉞[話題作CHECK]鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST －黄昏の少女－
㉟[話題作CHECK]闘真伝
㊱[話題作CHECK]真・三國無双 MULTI RAID Special
㊲[特集]ALL ABOUT Xbox360
㊳[特集]2つの『テイルズ オブ』の世界
㊴[ゲームスMANIAX]サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY
㊵[ゲームスMANIAX]電撃サガ・アーカイブ
㊶[ゲームスMANIAX]ナナシ ノ ゲエム 目
㊷[ゲームスMANIAX]機動戦士ガンダム戦記
㊸[ゲームスMANIAX]アイドルマスター ディアリースターズ
㊹[ゲームスMANIAX]ファイナルファンタジーXI
㊺[ゲームスMANIAX]428 封鎖された渋谷で
㊻[ゲームスMANIAX]Ys SEVEN(イース セブン)
㊼[ゲームスMANIAX]実況パワフルプロ野球ポータブル4
㊽[ゲームスMANIAX]電撃モンハン組合
㊾[ゲームスMANIAX]乙女的ゲームス白書
㊿[ゲームスMANIAX]戦国城めぐり
51[新作]大神(おおかみ)
52[新作]MADWORLD(マッドワールド)
53[新作]アンティフォナの聖歌姫 -天使の楽譜 Op.A-
54[新作]タツノコ VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS
55[新作]ファンタシースターポータブル2
56[新作]エンド オブ エタニティ
57[新作]スーパーロボット大戦NEO
58[新作]ペルソナ3ポータブル
59[新作]マクロスアルティメットフロンティア
60[新作]3Dドットゲームヒーローズ
61[新作]NINJA GAIDEN Σ2
62[新作]ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター
63[新作].hack//Link
64[新作]戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校
65[新作]J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J
66[新作]バットマン　アーカム・アサライム
67[電撃ゲームスPUSH!]LOST PLANET 2(ロストプラネット2)
68[News Folder]いつでもどこでもいくらでも さわるから(iPhone編)
69[News Folder]任天堂まっしぐら(NINTENDO編)
70[News Folder]PSNといっしょ！(PSN編)
71[News Folder]めざせ実績厨！(Xbox360編)
72[News Folder]携帯バカ一代(モバイル編)
73[News Folder]電撃ARCADEゲームス
74[News Folder]電撃PCゲームス
75[News Folder]電撃オンラインアクセスランキング
76[News Folder]電撃ゲームスホットトピックス
77[News Folder]電撃ゲームスREVIEW
78[News Folder]電撃ゲームスRANKING
79[連載]アーマード・コア レイヴンズレポート
80[連載]ゲエム懐古録
81[連載]電撃ゲームス ユーザーWebアンケート
82[連載]読者ページ「初台ゲームほうる」
83[連載]裏ドクシャページ「もぐら商事」
84[連載]ゲームス×コラムス
85[付録]攻略MANIAX 2009 SUMMER

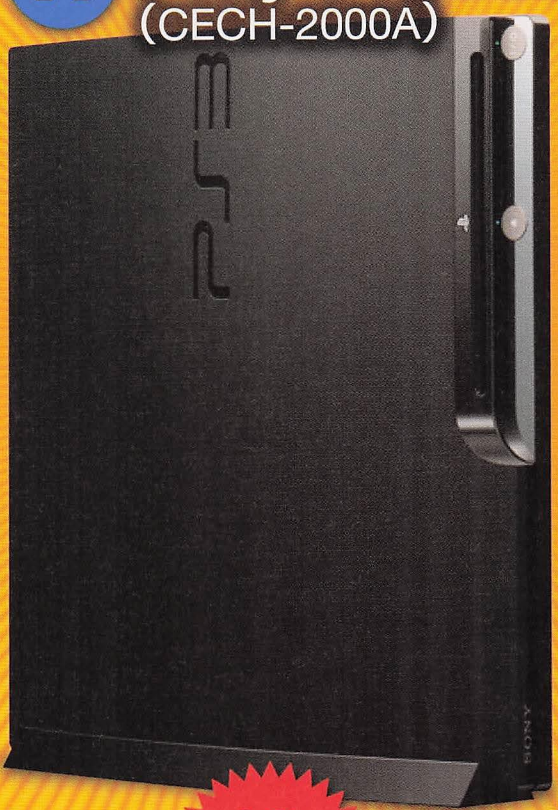
豪華賞品が貰えるチャンス！

電撃ゲームス 電撃PlayStation

誕生＋15周年記念

合同プレゼント企画！

A PlayStation 3 (CECH-2000A)



各10名様

B PSP go



各10名様



コピー不可
応募券
電撃ゲームス vol.1

締切 11月20日 消印有効

応募方法

● 電撃ゲームス Vol.1、Vol.2
（9月25日発売）（10月30日発売）

● 電撃PlayStation
Vol.456、Vol.457、Vol.458
（9月25日発売）（10月9日発売）（10月23日発売）

についている応募券を**5枚すべて**集めよう！

各号の応募券を1枚ずつ、計5枚郵便ハガキに貼付し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、欲しい商品のアルファベット1つを明記して下記の宛先までお送りください。当選者の発表は12月下旬発売予定の「電撃PlayStation」、「電撃ゲームス」両誌で行います。

宛先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
「電撃ゲームス＋電撃PlayStation合同プレゼント」係

※上記のプレゼントについてはP.226のアンケートハガキではなく通常の郵便ハガキでご応募ください。

電撃ゲームス Vol.1 PRESENT

応募の決まり

欲しいプレゼントが決まったら、付属のアンケートハガキ（上）に欲しいプレゼントの番号を記入して応募してください。当選者は11月末発売予定の電撃ゲームス Vol.3で発表させていただきます。なお、アンケートの回答内容は、当選・落選に一切関係ありません。

締切 10月29日 消印有効

1 Wii本体（クロ）

（任天堂）

『Wiiスポーツ リゾート』や、『モンスターハンター3(トライ)』などの人気ソフトが遊べます！まだ持っていない人は、手に入れるチャンス!!

1名



人気の「クロ」が手に入る！

2 Xbox 360エリート本体

（マイクロソフト）

「Xbox LIVE」で体験版やデモムービー、追加コンテンツをたくさんダウンロードするなら、120GBの大容量ハードディスクを搭載したエリートモデルがオススメ！



1名

Xbox 360の最上級機種！

3 ニンテンドーDSi本体

（任天堂）

まだまだ人気の『ドラゴンクエストⅨ』が遊べるDSi本体を1名様にプレゼント！6色のなかから欲しい本体カラーを1つ選んで応募を!!

6色から選べる！

- レッド
- メタリックブルー
- ピンク
- ライムグリーン
- ブラック
- ホワイト



好きな色が当たる！

1名

4 『ロード オブ ヴァーミリオン』スペシャルセット

（スクウェア・エニックス）



『ロード オブ ヴァーミリオン』のカードセットを1名様にプレゼント！なんと、約280枚のカードが一度に手に入る！この機会を逃さないように！

約280枚のカードをその手に！

1名

※「Ver1.0～1.4」のカードセットです。「PRカード」と「EXC」は入っていません。

5 モンスターハンターファンシーマグカップ ※1

（カプコン）



2名

6 モンスターハンターアイテムコレクションマスコット

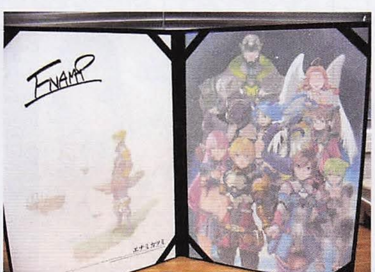
（カプコン）※1

6名



7 『スターオーシャン4 —THE LAST HOPE—』複製原画

（スクウェア・エニックス）



Xbox 360版『スターオーシャン4』購入キャンペーン用の複製原画を2名様にプレゼント！ PS3版が待ち切れない人もぜひ、応募してください!!

『スターオーシャン』ファン必見！

2名

8 サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

（スクウェア・エニックス）

DS



1名

9 ナナシ ノ ゲエム 目

（スクウェア・エニックス）

DS



1名

10 スターオーシャン1 First Departure

（スクウェア・エニックス）

PSP

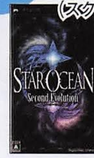


1名

11 スターオーシャン2 Second Evolution

（スクウェア・エニックス）

PSP



1名

12 Halo3: ODST

（マイクロソフト）

Xbox 360



1名

13 Ys SEVEN(イース7)

（日本ファルコム）

PSP



1名

※雑誌公正競争規制の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。
またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。
※1：種類は選べません。


電撃発TVアニメ10月より続々放送開始!!
アスラクライン
10/3よりtvkほかで放送開始予定
とある魔術の禁書目録外伝
とある科学の超電磁砲
レールガン
10/2よりTOKYO MXほかで放送開始予定
乃木坂春香の秘密
10/5より読売テレビほかで放送開始予定
電撃文庫
①～⑫ 好評発売中
10月よりカバーデザイン一新!!
⑬:11月10日発売!!
定価:557円～662円
原作/三雲岳斗
イラスト/和狸ナオ
電撃コミックス
①～③ 好評発売中
④:10月27日発売予定
定価:各578円
原作/鎌池和馬 作画/冬川基
キャラクターデザイン/灰村キヨタカ
電撃大王にて好評連載中
(毎月27日発売)
電撃文庫
①～⑩ 好評発売中
定価:599円～641円
原作/五十嵐雄策
イラスト/しゃあ
単行本
乃木坂春香ガ全テ
予価:880円
11月発売予定
電撃コミックス
① 好評発売中
②:9月26日発売!!
定価:各599円
原作/三雲岳斗 作画/あきづきりょう
キャラクターデザイン/和狸ナオ
電撃大王にて好評連載中
(毎月27日発売)
電撃文庫
とある魔術の禁書目録
①～⑱、SS・SS② 好評発売中
⑲:11月10日発売!!
定価:578円～662円
原作/鎌池和馬
イラスト/灰村キヨタカ
電撃コミックス
①～② 好評発売中
定価:各578円
原作/五十嵐雄策 作画/深山靖宙
キャラクターデザイン/しゃあ
電撃萌王にて好評連載中
(偶数月26日発売)
まだまだある!! 秋のアニメ化作品&コミカライズ
電撃文庫
灼眼のシャナⅠ～XVIII、0、S・SII
XIX:9月10日発売
定価:515円～620円
高橋弥七郎 イラスト/いとうのいぢ
DVD付き限定版
アニメ「灼眼のシャナII」の全テ
10月19日発売!!
電撃コミックス
灼眼のシャナ①～⑥
⑦:9月26日発売 定価:各巻578円
原作/高橋弥七郎 作画/笹倉綾人
キャラクターデザイン/いとうのいぢ
電撃大王にて連載中
灼眼のシャナX Eternal song 遙かなる歌①
定価:599円
原作/高橋弥七郎 作画/木谷椎
キャラクターデザイン/いとうのいぢ
10月より電撃萌王にて移籍連載開始!
電撃文庫
デュラララ!!1～6
成田良悟 イラスト/ヤスダスズヒト
定価:599円～662円
電撃文庫
れでぃ×ばと!①～⑨
上月司 イラスト/むにゅう
定価:536円～599円
コミック版は電撃萌王にて連載中
電撃コミックス
クイーンズブレイド ストラグル①
ASTROGUYII 原作/ホビージャパン
定価:599円
電撃黒萌王にて連載中
電撃コミックス
WHITE ALBUM①
原作/アクアプラス 作画/阿倍野ちゃこ
定価:578円
電撃大王にて連載中
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
©HobbyJAPAN ©AQUAPLUS
※価格は税込(5%)です。
ASCII MEDIA WORKS
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
dengekiya 電撃屋
http://dengekiya.com/
電撃のオンラインショップ リニューアルオープン!!
電撃屋 検索

電撃ゲームスMANIAX

企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!











攻略 **サガ2秘宝伝説** GODDESS OF DESTINY







企画 **ナナシ ノ ゲエム 目**







攻略 **アイドルマスター ディアリースターズ**

連載企画



サガ2秘宝伝説™
GODDESS OF DESTINY

※限定版はDSi本体同梱

シリーズ20周年を記念して復活した伝説のRPG『サガ2』がついに発売！攻略情報からインタビューまで、盛りだくさんの内容でお届けする！

サガ2秘宝伝説 GODDES OF DESTINY	
発売中(9月17日発売)	通常版:¥5,980(税込)／限定版:¥24,880(税込)※
ジャンル	RPG
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	プレイ人数:1～4人

DS　冒険　謎解　育成



▲オリジナルとなるGB版にはなかった新たなシステムやキャラクター、シナリオが満載！

やり込み派ゲーマーをサポートする大攻略!

秘宝をめぐってさまざまな世界で冒険を繰り広げる名作RPG『サガ2』が、DSで再誕！ 大幅に進化したシステム＆ストーリーを存分に楽しむための徹底攻略とともに、P.244からは開発スタッフのインタビューも掲載しよう。



冒険の心得
How to Adventure

役立つ知識やテクニックをピックアップ解説

本作ならではのユニークなシステムが多いので、これらの理解を深めることが攻略のカギとなる。ここでは、効率的に冒険を進めるために必須となる基本的な知識やテクニックについて伝授していこう。

キャラクターの成長　メンバーを強くするためのコツを種族別に解説

本作には経験値やレベルが存在せず、さらに4つの種族によって成長の仕方が異なる。一概にどの種族が最強とは断言しにくいが、アイテムさえあれば手軽に平均以上の強さを発揮できるメカが便利。ただし、成長には限界がある。人間とエスパーはバトルで成長するため、時間さえかければ全ステータスを最大まで上げられるメリットがある。モンスターはステータスが固定で非常にクセがあるが、強いモンスターになれれば即戦力となる点が便利。

Point! 役割分担を考えてチームメンバーを編成しよう

チームメンバーは主人公を含めて4人。それぞれの種族が得意とする役割を考えて、バランスよくメンバーを選ぼう。初プレイ時は、各種族1人ずつにするのがオススメだ。

各種族の主な役割

- 人間：武器を使っての攻撃役。ガンガン攻めていこう。
- エスパー：敵全体を攻撃するのに便利。回復役としても優秀。
- メカ：ステータスを上げやすいので、攻撃役として最適。
- モンスター：変身によって能力が変わるので、臨機応変に。

人間　積極的に行動させてステータスをアップ



バトル中に使ったアイテムによって、一定確率でステータスがアップ。防御以外の全ステータスが上がりやすい。力や素早さだけでなく魔力も上がるが、魔力を使う攻撃には熟練度がないため、武器を使って戦うのが基本となる。

! 武器の使用回数によって熟練度がアップ

同じ系統の武器を50回使うごとに熟練度が上がり、その系統の攻撃力や命中率が高くなる。系統を絞って戦おう。

エスパー　使用した能力に応じて3つのクラスに変化



人間と同じ成長方法だが、成長する確率は低く、なかでも力は非常に上がりにくい。使用する頻度が高い能力に応じて「攻撃系」「防御系」「補助系」と3つのクラスに変化し、覚えやすい能力の傾向などが変わる。

! 覚える特殊能力は敵の強さによって決まる

覚える能力は、敵の強さに応じて決まる。強い敵ほど強力なものを覚えやすいので、ボス戦はチャンスとなる。

Point! 人間やエスパーは使ったアイテムや能力によってステータスがアップ

人間とエスパーのステータスが上がるかどうかの判定の確率は、チェーンエンカウントで多数の敵が出現したときや、ボスなどの強敵とのバトルのときほど高くなる。逆に、秘宝などの補正を含めてステータスが高い状態ほど確率が低くなるので、成長させたいときは秘宝を外しておくこと。なお、バトル中に戦闘不能になったり、何も行動できなかったりしたときは、成長の判定自体が行われないので注意しよう。



◀成長の判定は行動ごとに行われる。剣と盾など、異なる行動をとるほど判定回数が増えるので得だ。

ステータスがアップする主な行動

力	・長剣、大剣、刀、斧、槍系統の武器など
魔力	・魔法書、杖系統のアイテム ・エスパーの魔法など
素早さ	・特殊剣、体術、弓系統の武器 ・エスパーの盗む、ぶんどるなど
防御	・盾系統の防具 ・エスパーのウォール、さわると○○など
最大HP	・上記の力、魔力、素早さ、防御がアップする行動

メカ　アイテムを装備するだけでみるみるパワーアップ！



アイテムを装備するとステータスが上がる。同じものを複数装備しても効果が重複するので、各世界で買える最強武器を複数装備するだけで、圧倒的な強さとなる。必ず1体はメンバーに入れておこう。防具は1～2個で十分なので、とにかく武器を装備させよう。

! 秘宝や魔力回路で魔力を上げられる

GB版と違い、秘宝や魔力回路を装備すれば、メカの魔力を上げることができる。利用機会は少ないが、覚えておこう。

モンスター　肉を食べて別モンスターに変身！ただし弱くなることも……



モンスターは、敵モンスターの肉を食べて変身することで成長する。変身結果は、自分と食べるモンスターの種族や、ゲーム中に表示されない「レベル」によって決まる。必ずしも強くなるわけでなく、弱くなってしまうこともあるので注意しよう。

! 突然変異で強力なモンスターに!

特定の順番で特定のモンスターの肉を食べていくと、突然変異が発生。通常より強力な変異種になれる。

ただいま絶賛プレイ中!!　人間を最強まで育てようとがんばってます。ポイントは、盾系の利用です。盾系は必ずターン最初に行動するので、成長の判定回数を増やすために便利。少なくとも最大HPを成長させやすくなります。自分はこれで、最大HP1000を超えました。そもそも盾系は便利なので、必ず持たせておくのがよいでしょう。あと、ステータスを上げる秘宝「○○のマギ」をはずしておくのも重要。ステータスを高くすると、成長する確率が低くなるので気をつけましょう。（タカシ／プレイ時間:49時間）

ミューズ　サブイベントでミューズと知り合うとバトルの評価や手助けをしてくれる

ミューズとは人間に近い存在の女神で、町やダンジョンなどで発生するサブイベントで出会うことができる。知り合ったミューズはミューズの園で再会できるようになり、バトルの評価やサポートをしてくれる。彼女達からもらえるMP（ミューズポイント）は連携を行うために必要となる重要なものなので、必ず全員と知り合おう。

バトル評価　戦い方によってミューズから評価されMPゲット

ミューズ達は戦い方に好みがあり（右の詳細データの「バトル評価」の項目）、それに合わせてバトルに勝利することで、対応するミューズから評価されてMPを入手できる。複数のミューズと知り合っている場合は、最も評価が高かったミューズからだけMPがもらえる。



条件を満たせばMPがもらえる

◀評価される行動をより多く、効率的に行えば、入手できるMPも多くなる。

カットイン行動　評価が上がるとバトル中にサポートしてくれる

ミューズからの評価が上がると、ミューズの園で「助けを頼む」ことができ、バトル中にカットイン行動でサポートしてくれる。ミューズごとのカットイン行動は、右の詳細データを参照。ミューズの評価を上げていくと、カットイン行動もより強力なものに変化していく。



敵との戦いが楽になる！

◀敵を攻撃したり、仲間を回復してくれたり、さまざまな手助けをしてくれる。

プレゼント　特定のアイテムを贈ることでも評価がアップ

ミューズの園では、ミューズにプレゼントを渡すことができる。通常のアイテムを渡しても効果は低いが、ミューズごとに決められた特定のプレゼント用アイテムを渡すことで、評価が大きくアップする。プレゼント用アイテムは、主にサブイベントや発掘で入手可能だ。



プレゼントで仲よくなろう！

◀プレゼントを渡したときにミューズが喜べば、評価が大きくアップする。

▶8人のミューズ&詳細データ



カリオペ	
イベント発生時期	北の洞窟を抜けたあと、旅立ちの町周辺で発生
バトル評価	・ターン数や攻撃回数が少ない状態で戦闘終了 ・先制攻撃をする
カットイン行動	メンバー全員のHP総量が半分以下で登場。仲間全体のHPを回復
喜ばれるプレゼント	・くものカケラ　・風花のブーケ ・春風のペンダントなど



タレイア	
イベント発生時期	第3世界到着後、巨人の町で発生
バトル評価	・弱点を突く ・状態異常攻撃を行う ・能力低下攻撃を行う
カットイン行動	敵1グループを虫に変え、能力を低下させる
喜ばれるプレゼント	・クレマチスの髪飾り ・世界樹の葉など



ポリニア	
イベント発生時期	古き神々の遺跡を探索中に発生
バトル評価	・敵に大ダメージを与える
カットイン行動	敵1グループに物理攻撃を行う
喜ばれるプレゼント	・いちごのピンバッチ ・星の砂など



レプシラ	
イベント発生時期	カイ救出後、イシスの神殿付近で発生
バトル評価	・物理攻撃を行う ・物理攻撃でトドメを刺す ・仲間が気絶する
カットイン行動	敵1グループを瀕死にする
喜ばれるプレゼント	・銀鈴のチョーカーなど



エウテル	
イベント発生時期	第2世界到着後、砂漠の町で発生
バトル評価	・ランダムに判定
カットイン行動	敵に対してランダムで行動
喜ばれるプレゼント	・トラフィックパス　・純正オイル ・ガラスの歯車など



レイオー	
イベント発生時期	第4世界到着後、港町で発生
バトル評価	・仲間に対して行動する（回復など）
カットイン行動	仲間全体の与えるダメージをアップさせる
喜ばれるプレゼント	・貝殻のネックレス ・泡のティアラなど



メルメネ	
イベント発生時期	アシュラの塔を探索中に発生
バトル評価	・盾回避を成功させる ・属性ガードを発生させる ・防御行動を行う
カットイン行動	メンバー全員のHP総量が半分以下で登場。1ターン仲間全体のダメージを減らす
喜ばれるプレゼント	・月のブローチ ・ガラスの月ウサギなど



アレイト	
イベント発生時期	旅立ちの町、砂漠の町、巨人の町、リンの町到着時に発生
バトル評価	・魔法攻撃を行う
カットイン行動	敵1グループに無属性の魔法攻撃を行う
喜ばれるプレゼント	・椿の花扇 ・朱色のかんざしなど

運命の糸&連携　MPと交換できる運命の糸とこれを使って行う連携システムをチェック

運命の城にいる女神ラケシスと会話すると、MPと引き換えに運命の糸を入手できる。この運命の糸はバトル中に使用でき、強力な連携技を使えるとともに、連携に参加したメンバー同士の関係性にも影響を与える。その詳細は、下のとおりだ。



糸の種類は8種類

◀どの種類の糸もレベルを問わずに、90MPと引き換えに3本入手できる。

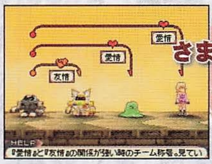
▶運命の糸の種類と関係

「愛情」と「嫌悪」など、対応関係にあるものは、片方が強まると片方が弱まる。

愛情の糸	友情の糸	家族の糸	協調の糸
▲▼	▲▼	▲▼	▲▼
嫌悪の糸	対立の糸	個人の糸	競争の糸

チーム称号　メンバー同士の関係によってチーム称号が変化

バトルで使用した運命の糸の種類によってメンバー同士の関係が変化し、それぞれの関係によってチーム称号も変わる。称号は、糸と同じ8つの系統が設定されており、サブイベントの内容はこの系統によって変化する。各系統にどのような称号があるのか、その一部を紹介しよう。



関係によってさまざまな称号が

◀メニュー画面で十字ボタンの右か左を押すと、称号の詳細をチェックできる。

▶主な称号とメンバーの関係

系統	称号名	関係
愛情	愛の伝道師	愛情と友情の関係が強いときの称号。見ているだけで愛の素晴らしさがわかる関係
友情	心の友	友情の関係が一番強いときの称号。言葉がなくても心で通じ合う関係
家族	ファミリー	家族と友情の関係が強いときの称号。義兄弟のちぎりを結んだ友のような関係
協調	一蓮托生	協調と友情の関係が強いときの称号。成功しても失敗してもともに歩み続ける関係
嫌悪	犬猿の仲	嫌悪の関係が一番強いときの称号。話せばケンカばかりしている関係
対立	修羅場チーム	対立と愛情の関係が強いときの称号。常にピリピリとした雰囲気の関係
個人	孤高の戦士	個人の関係が一番強いときの称号。協力することなく自分の役割をこなす関係
競争	上を目指す者	競争の関係が一番強いときの称号。競い合うことで高みを目指す関係

連携技　発生確率を把握することで強力な連携技を効率よく利用しよう

第1世界の古き神々の遺跡で初登場する天使スライムに会い、ラケシスから運命の糸を入手すると、連携技を使えるようになる。連携技は毎回必ず使えるわけではないが、下に示したように、特定の要素を利用すると、発生確率を高められる。



⊗ボタンで連携技発動！

◀非常に強力な連携技。行動順番を無視して行動できるというメリットもある。

▶連携の発生確率に影響する主な要素

- 各行動に設定されている基本的な発生確率
- 運命の糸のレベルの高さ
- チーム称号と使用した運命の糸の関係が一致
- リミットドライブ中
- 2ターン目以降は発生しやすくなる

連携昇華　連携技を何度も出せばより強力な連携技へとレベルアップ！

連携技を続けて行うことで、連携昇華が発生することがあり、より高レベルの連携技を繰り出すことができる。例えばファイアならファイガへと変化し、与えるダメージがアップ。その後の連携を成功すれば、ファイガからヘルファイアへと変化するなど、さらに強力な技に変化することもある。



連携昇華発生！さらに強力な技に！

▲▶強力な技で大ダメージ。ボス戦で狙おう。

Point! 運命の城でモイライ三姉妹に会える

運命の女神であるモイライのラケシスに会うと、MPと運命の糸の交換が行える。クロトはカイの体内クリア後、アトロポスは第5世界以降で登場する。

▶3人のモイライと役割


ラケシス：MPと引き換えに運命の糸をもらえる


クロト：「光玉」を渡すことで糸のレベルを強化


アトロポス：メンバー同士の関係をリセットする

運命の糸はムダ使い厳禁

連携技に必要となる運命の糸は、運命の城にいるラケシスから入手できる。ただし、ゲーム序盤は運命の城に行けるタイミングが限られるので注意しよう。基本的には各世界をクリアして、次の世界へ向かう途中でしか運命の城に行けない。強力なボス戦に備えて、常にある程度の運命の糸は残しておくことを心がけよう。なお、ミューズの園については、町で天使スライムを見つければ、いつでも行くことができる。巨人の町以降は、ミューズの園から亡者の闘技場にも行けるようになる。

発掘 第5世界までのトレジャーポイントと入手アイテムリストをマップつきで公開！

フィールドやダンジョンには、宝箱が隠された「トレジャーポイント」と呼ばれる場所がある。アシュラの基地で秘宝「巨人のつるはし」を入手してアビリティ「発掘」を使うことで、隠された宝箱を見つけられるようになる。ただし、その時点ではトレジャーポイントの位置を特定できないので、自力で探すしかない。アシュラを倒して秘宝「犬神の像」を入手すると、ミニマップにトレジャーポイントの位置が表示されるので、発見するのが楽になる。第5世界までのトレジャーポイントは、サブイベントで追加されるものを含めて53カ所。それぞれの場所と入手できるアイテムを掲載しよう。

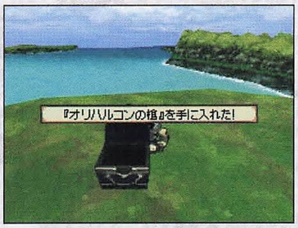


各世界をめぐってトレジャーをゲット！

◀ミューズへのプレゼントアイテムなど、発掘でしか入手できない貴重なアイテムも数多く存在する。

発掘に関する注意点

トレジャーポイントで入手できる宝箱は、複数のアイテムのなかからランダムで中身が選ばれるものと、あらかじめ中身が決まっているものの2種類がある。ランダムで中身が決まるものの入手アイテムは、宝箱を開けたときに決定される。欲しいアイテムがある場合は、宝箱を開ける直前にセーブして、アイテムが出るまでリセット、ロードを繰り返すといいだろう。なお、一部のトレジャーポイントは、サブイベントを発生することで初めてマップに出現し、発掘できるようになる。ちなみに「金塊」は換金用のアイテムで、名前は同じでも価値によってヘルプテキストが異なる。表内では、売るときの価格とあわせて記載している。



▲強力な武器や貴重なアイテムであるほど、入手できる確率が低くなっている。

表&マップの見方

表内には、トレジャーポイントがある場所のフィールド名と、入手できるアイテムを記載。宝箱の中身がランダムで選ばれるものは、アイテム1〜4のなかのどれか1つが手に入る。サブイベントにより追加されるトレジャーポイントは、備考にサブイベント名を記載した（サブイベントの詳細についてはP.239参照）。表のNo.は右ページのマップ内の番号と対応しており、マップ内のそれぞれの場所で発掘を行うことで、表内の番号に対応したアイテムを入手することができる。

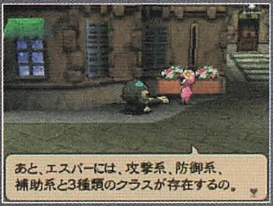
トレジャーポイントの場所と入手できるアイテム

No.	場所	アイテム1	アイテム2	アイテム3	アイテム4	備考
1	第1世界 イシスの神殿周辺	ポーション	ブロンズの兜	金塊(500ケロ)	金塊(1000ケロ)	—
2	第1世界 イシスの神殿周辺	いちごのピンバッチ	—	—	—	ポリニアと知り合うと出現
3	第1世界 旅立ちの町	力の素	魔力の素	素早さの素	防御の素	—
4	第1世界 アシュラの基地周辺	サイコダガー	ブリザドの書	ファイアの書	サンダーの書	—
5	第1世界 アシュラの基地周辺	スタンガン	キック	念仏の本	ケアルの書	—
6	第1世界 アシュラの基地周辺	ガラクタZ	—	—	—	サブイベント[16]「ゴブ夫のほうこく1」で出現
7	第1世界 南の森	スピア	バスタードソード	—	—	—
8	第1世界 南の森	クレマチスの髪飾り	—	—	—	タレイアと知り合うと出現
9	第1世界 南の森	ひだまりの結晶	—	—	—	サブイベント[18]「力を求める者」で出現
10	第1世界 古き神々の遺跡 内部 2階	くものカケラ	—	—	—	カリオペと知り合うと出現
11	第2世界 砂漠の町周辺	金塊(500ケロ)	金塊(1000ケロ)	金塊(2000ケロ)	金塊(4000ケロ)	—
12	第2世界 砂漠の町周辺	ポーション	ハイポーション	サイコダガー	ブリザドの書	—
13	第2世界 砂漠の町周辺	風花のブーケ	—	—	—	サブイベント[11]「砂漠の花」で出現
14	第2世界 砂漠の町	ムチ	ロングソード	デリンジャー	ケアルの書	—
15	第2世界 アシュラの塔周辺	ゴールドの小手	ゴールドの兜	ゴールドアーマー	ミスリルの小手	—
16	第2世界 アシュラの塔周辺	バスタードソード	スピア	サブマシンガン	サーベル	—
17	第2世界 アシュラの塔周辺	消音装置	魔力回路	LED	—	—
18	第2世界 アシュラの塔周辺	金塊(2000ケロ)	金塊(4000ケロ)	金塊(8000ケロ)	金塊(16000ケロ)	サブイベント[12]「宝箱の中身」で出現
19	第2世界 アシュラの塔周辺	ブラックボックス	—	—	—	サブイベント[20]「秘宝を求める者」で出現
20	第2世界 アシュラの町	トラフィックパス	—	—	—	エウテルと知り合うと出現
21	第2世界 アシュラの町	バトルハンマー	スタンガン	ゴールドの小手	ゴールドアーマー	—
22	第3世界 巨人の町周辺	ミスリルの弓	青龍刀	スピア	バスタードソード	—
23	第3世界 巨人の町周辺	金塊(1000ケロ)	金塊(2000ケロ)	金塊(4000ケロ)	金塊(8000ケロ)	—
24	第3世界 巨人の町周辺	目薬	金の針	ミスリルの小手	鉄ゲタ	—
25	第3世界 巨人の町	十字架	バトルアクス	スリプルの書	流し目	—
26	第3世界 巨人の遺跡周辺	月のブローチ	—	—	—	メルメネと知り合うと出現
27	第3世界 巨人の遺跡周辺	ハイポーション	目薬	金の針	加速装置	—
28	第3世界 巨人の遺跡周辺	ポーション	十字架	目薬	エリクサー	—
29	第3世界 巨人の遺跡周辺	星の砂	—	—	—	サブイベント[17]「巨人の宝」で出現
30	第3世界 巨人の遺跡 廃墟(南)	0の書	—	—	—	サブイベント[22]「知識を求める者」で出現
31	第1世界 カイの体内 胃と腸	魔力の素	素早さの素	防御の素	力の素	—
32	第4世界 天の柱周辺	目薬	ゴールドの盾	三段突き	スカーレットローブ	—
33	第4世界 アポロンの神殿周辺	魔力回路	クロスカウンター	オリハルコンの槍	バルディッシュ	—
34	第4世界 アポロンの神殿周辺	銀鈴のチョーカー	—	—	—	レプシラと知り合うと出現
35	第4世界 アポロンの神殿周辺	目薬	サーベル	雷神の剣	忍刀	—
36	第4世界 リンの町	椿の花扇	—	—	—	アレイトと知り合うと出現
37	第4世界 リンの町	ハイポーション	目薬	金の針	加速装置	—
38	第4世界 山の洞窟 地下1階	目薬	金の針	ミスリルの弓	ミスリルの盾	—
39	第4世界 山の洞窟 地下2階	春風のペンダント	—	—	—	カリオペと知り合うと出現
40	第4世界 山の洞窟 地下4階	疾風の鎌	オリハルコンの槍	忍刀	妖精の杖	—
41	第4世界 海底火山周辺	ゴールドの兜	流し目	巨人の兜	チェーンソー	—
42	第4世界 海底火山周辺	ポーション	ハイポーション	十字架	金の針	—
43	第4世界 海底火山周辺	貝殻のネックレス	—	—	—	レイオーと知り合うと出現
44	第4世界 海底火山周辺	泡のティアラ	—	—	—	サブイベント[24]「人魚の遺産」で出現
45	第4世界 海底火山 1階	純正オイル	—	—	—	エウテルと知り合うと出現
46	第4世界 海底火山 3階	金の針	ハイポーション	雷神の剣	忍刀	—
47	第4世界 光の洞窟周辺	ガラスの月うさぎ	—	—	—	メルメネと知り合うと出現
48	第4世界 光の洞窟 6階	金塊(1000ケロ)	金塊(2000ケロ)	金塊(4000ケロ)	金塊(8000ケロ)	—
49	第4世界 光の洞窟 7階	バルディッシュ	チェーンソー	投げ銭	疾風の鎌	—
50	第5世界 ガーディアンの町周辺	目薬	電撃ムチ	防御の素	スカーレットローブ	—
51	第5世界 ガーディアンの町周辺	金塊(2000ケロ)	金塊(4000ケロ)	金塊(8000ケロ)	金塊(16000ケロ)	—
52	第5世界 ガーディアンの町周辺	ガラスの歯車	—	—	—	サブイベント[25]「あやしい連中」で出現
53	第5世界 ガーディアンの町	世界樹の葉	—	—	—	タレイアと知り合うと出現

Point!

その他の重要システムをまとめてチェック!

ここでは、把握しておくと冒険に役立つシステムについて解説していく。ゲーム中のヘルプでもある程度は確認できるが、そこで示されない特殊な効果やテクニックもあるので気をつけよう。



◀町にいる教え子から聞けるヘルプもチェックしよう。

チェーンエンカウント　敵が多数出現するがこちらに有利な要素も

フィールドで敵に接触したとき、近くに別の敵がいるとチェーンエンカウントが発生し、通常よりも敵が多く出現する。苦戦を強いられることになるが、こちらにメリットとなる要素もある。特に人間やエスパーが成長しやすくなるのは大きなメリットなので、キャラクターを成長させたいときは、わざと発生させるのも1つの手だ。



▲敵が増えるのは危険だが、実はメリットが大きい。

▶チェーンエンカウントが影響する要素

- 連携が発生する確率がアップ
- リミットドライブ発生確率がアップ
- 成長の判定確率がアップ
- もらえるお金（ケロ）がアップ

行動順指定　人間やエスパーを先に行動させたいときなどに活用しよう

バトルでメンバーの行動選択時に⊗ボタンを押すと、行動させたい順番にメンバーを選べる。素早さが低いキャラを最初に選択すると、メンバー全体の行動が遅くなってしまうが、全体回復を使う際などのタイミング調整に便利だ。

リミットドライブ　ピンチになると発動し3ターンの間パワーアップ

第2世界で覆面に会うと追加されるシステム。多数の敵に囲まれたり、大ダメージを受けたりすると発動し、3ターンの間、回避率や防御力が上がり、行動順が早くなる。



◀ピンチになると自動的に発動。形成逆転を狙え。

武器の系統と熟練度について

武器の系統は、【長剣】【大剣】【刀】【特殊剣】【体術】【弓】【槍】【打撃】【銃】【斧】の9種類。これらの系統は、武器のヘルプテキストを見れば判別可能だ。悩んだときは、安定して攻撃力が高い大剣系を使っておくのがオススメだ。ヘルプテキストに系統が表示されないアイテム（サブマシンガン、手榴弾、サイコダガー、魔法書など）には熟練度が存在しないため、どんなに使っても熟練度が上がらない。ちなみに、メカの特徴として、銃系の武器で使った際にダメージが上がる。

マップ上でのトレジャーポイントの詳細地点

第5世界までの各マップでのトレジャーポイントの位置をチェック。これを参考にして逃さずに集めていこう。なお「カイの体内 胃と腸」は、カイ救出後は入れなくなるので、体内探索中に忘れずに入手しよう。



▲下画面のマップでトレジャーポイントの位置を確認して発掘しよう。





アビリティ フィールドで効果を発揮する便利なアビリティをチェック

特定の秘宝を入手することで使用可能になるアビリティ。装備することで発動できるようになるものと、持っているだけでミニマップの拡張機能を発揮するものの2種類がある。冒険を進めるうえで非常に役立つ機能が多いので、うまく活用していこう。第5世界まででは、以下の12種類のアビリティを利用可能だ。



状況に応じてつけかえていこう

◀アビリティは、各メンバーが装備する秘宝とは別に装備できるが、一度に装備できるのは1種類のみとなっている。

第5世界までに入手可能なアビリティ

アビリティ名	秘宝名	効果
秘宝探知	精霊の鏡	今いる世界の未入手の秘宝の数を調べる
破壊	かまいたちの鎌	ヒビのある壁や柱を破壊する
発掘	巨人のつるはし	トレジャーポイントで宝箱を発掘する
トラップ解除	妖精のりんぷん	宝箱に仕掛けられたトラップを解除する
ステルス	幻惑のお香	一定時間、敵から発見されない状態になる
エナジー	大樹の葉	エナジーポイントでHPなどを回復する

アビリティ名	秘宝名	効果
ランドマーク	不死鳥の瞳	ミニマップに町やダンジョンの位置を表示
宝箱センサー	奇跡の羅針盤	ミニマップに宝箱の位置を表示
抜け道センサー	風の道標	ミニマップに破壊できる壁や柱の位置を表示
ワイドビュー	太陽の松明	ダンジョンでミニマップの表示範囲が広くなる
トレジャーセンサー	犬神の像	ミニマップにトレジャーポイントの位置を表示
危険感知	真実の瞳	ミニマップに敵の位置を表示

亡者の闘技場 これまでに倒したボスと再戦しアイテムを入手できる

巨人の町で悪魔スライムと会話すると、ミューズの園から亡者の闘技場へ行けるようになる。そこでは、それまでに倒したボスとの再戦が可能だ。その際、アイテムなどは消費せず、バトル後に成長しない特殊ルールとなる。なお、第5世界までで戦えるのは、アシュラと山の神の2体だ。



バトルに勝利すればアイテムゲット！

◀バトルの内容に応じて称号が与えられ、アイテムがもらえる。ワイヤレス通信を使えば、最大4人で協力して戦える！

エスパーのクラスについて

エスパーは「攻撃系」（ダメージを与える能力）、「補助系」（状態異常や能力変化を起こす能力）、「防御系」（HPを回復する能力）という3系統の行動の使用頻度によってクラスが変わる。クラスはさらに、1系統の特化型、2系統の複合型、3系統の万能型と細分化され、それに応じて該当する能力の効果にボーナスがつく。ちなみに、戦闘後の能力変化は、装備画面の一番下にセットしたものが変化する。強力な能力を修得したら、変化で失ってしまわないよう、セットする位置を変えよう。



物語の手引き

STORY&EVENT

物語中盤の第5世界クリアまでの流れを攻略!

第5世界クリアまでのメインストーリーの流れにそって、町やダンジョンで行うべきことをチェック。あわせて、発生するサブイベントや入手できる秘宝、仲間になるキャラクターといった重要データも掲載する。

幼い主人公に秘宝を預け、「誰にも渡すな」と言い残して行方不明となった父親。時が流れて成長した主人公は、父親を探すため秘宝を集めることを決意し、さまざまな世界をめぐって冒険を繰り広げることに。

今回は、物語中盤となる第5世界クリアまでのメインストーリーの流れとともに、主なサブイベント発生条件なども公開。ミューズとの出会いは特に重要となるので、できるだけ早いタイミングで会いに行こう。

父親を探すため秘宝集めの旅へ!

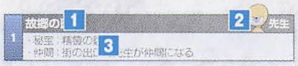


◀父親が探していた秘宝を集めれば再会できると信じて、世界をめぐって秘宝を集めていく。



▲各世界にある秘宝をすべて集めると、次の世界へ進むことができる。残りの秘宝の数は、「秘宝探知」で調べられる。

エリアデータの見方



1：エリア名
2：主人公に同行する仲間キャラクター
3：そのエリアの重要データ。入手できる秘宝、エリア内に入ったタイミングで発生するサブイベント(エリアのクリア後のものも含む)、強制戦闘で出現する敵、仲間の加入や離脱を掲載している

第1世界 | 故郷の町～アシュラの基地

連携技は、古き神々の神殿まで進むと使えるようになる。連携技を使えば、この世界で苦戦する敵はいないはずだ。

1 故郷の町　先生

・秘宝：精霊の鏡
・仲間：町の出口で先生が仲間になる

子どもの頃の主人公が、父親から秘宝「精霊の鏡」を預けられるオープニングのあと、故郷の町から冒険がスタート。一緒に冒険する仲間を3人選んで町から出ようとすると、先生が仲間になる。なお、民家で仲間の家族に話しかけると、ポーションを入手することができる。



先生

主人公の担任で、この段階では圧倒的な強さを誇る。北の洞窟のラムフォリンクスは「溶かす」で楽勝だ。

2 北の洞窟　先生

・バトル：ラムフォリンクス (HP：162)
・仲間：洞窟クリア後に先生が仲間からはずれる

出現する敵は弱く、先生もいるので苦戦することはないだろう。奥へ進み、出口をふさぐラムフォリンクスを倒して外に出よう。なお、北の洞窟を抜けたあとは、先生が出口にとどまり、以降は洞窟内や故郷の町に戻ることはできなくなる。宝箱は逃さずに入手しておこう。



◀先生はステータスが高く、使える特殊能力も非常に強力。洞窟内の敵は、ほとんど一撃で倒せる。

宝箱リスト

・ポーション
・ブロンズの盾
・弓　・バトルハンマー

3 旅立ちの町

・サブイベント：[01] 新たな出会い（町の外で発生）、[08] 三味線

町の外でカリオペと知り合うサブイベントが発生するので、必ず知り合っておこう。その他、倉庫番や密売人など、施設に関するサブイベントがいくつか発生する。

武器屋販売リスト

アイテム名	価格
バトルハンマー	50
弓	50
パンチ	50
レイピア	400
ロングソード	400
サイコダガー	1400
キック	1400

道具屋販売リスト

アイテム名	価格
ブロンズの小手	25
ブロンズの兜	50
ブロンズの盾	50
ミスリルの小手	3400
十字架	300
目薬	200
金の針	1000
ポーション	50

4 イシスの神殿

・秘宝：不死鳥の瞳

カイから秘宝と父親についての話を聞くと、秘宝「不死鳥の瞳」を入手できる。南の森へ向かおう。

5 北の町

ストーリーに関するイベントは特にない。南の森へ行く前に寄り道をして、ショップのチェックをしておこう。

武器屋販売リスト

アイテム名	価格
ブリザドの書	6800
サブマシンガン	6800
サンダーの書	6800
クラウダの書	6800
ロケットパンチ	6800
念仏の本	6800

道具屋販売リスト

アイテム名	価格
十字架	300
ハイポーション	300
目薬	200
金の針	1000
ポーション	50
ケアルの書	6800
エリクサー	5000

6 古き神々の神殿

・秘宝：かまいたちの鎌、力のマギ、魔力のマギ、素早さのマギ
・サブイベント：[02] 探し人、[09] 残された言葉

秘宝「不死鳥の瞳」があれば、南の森のマップに入口が表示される。遺跡の最奥部と、その1つ前の階で計4つの秘宝を入手したら、最奥部から外に出よう。なお、入口付近では天使スライム、内部ではポリニアに会える。

宝箱リスト

・ムチ　・ポーション
・トラップ(爆発)

7 イシスの神殿　カイ

・仲間：カイと会話後、カイが仲間になる
・サブイベント：[10]あこがれの人

カイが仲間になると、アシュラの基地に入れるようになる。「あこがれの人」はカイが仲間にいる間しか発生しないので、旅立ちの町へ寄り道しよう。



カイ

イシスの神殿に仕える神官。魔力が高く、グループ攻撃ができる「サンダーの書」が頼りになる。

8 アシュラの基地　カイ

・秘宝：巨人のつるはし、防御のマギ、炎のマギ
・バトル：ライノサウルス(HP：340)
・仲間：アシュラの基地クリア後、天の柱付近でカイが仲間からはずれる

5階でライノサウルスを倒したあと、宝箱から3つの秘宝を入手。外に脱出すると、基地が爆発して消滅する。



▲爆発後は基地がなくなる。宝箱の回収を忘れずに。

宝箱リスト

・素早さの素　・ゴールドの小手
・バトルアクス

サブイベントデータ Part1 ミューズ編

8人のミューズと知り合うためのサブイベントを完全公開

DATA

ミューズと出会うと、出会うだけで大量のMPを入手でき、その後もバトルごとにMPをもらえる。より多くのミューズと知り合うほど、バトル後に評価してもらえるチャンスが増えるので、すべてのミューズと出会うようにしよう。なお、まずカリオペと出会わないと、以降のミューズは出現しない。



▶イベントクリア後にミューズの園に登場し、主人公達の手助けをしてくれるようになる。

カリオペ

[01]新たな出会い
発生場所 第1世界 旅立ちの町周辺



敵に襲われているカリオペを救出

北の洞窟を抜けたあと、旅立ちの町の付近に表示された「！マーク」に近づくとイベントが発生。敵(ハエ男)に襲われているカリオペを発見し、彼女を救うことに。敵を倒すと、彼女と知り合うことができる。



◀最初のミューズイベントで発生場所もわかりやすい。すぐ救出しよう。

ポリニア

[02]探し人
発生場所 第1世界 古き神々の遺跡



遺跡でポリニアを追え

古き神々の遺跡で、はぐれたメルメネを探しているポリニアと出会う。その後、先に進んで1階で再会したら、一度3階まで戻ろう。ちなみにこのイベントを発生させなくても、メルメネと知り合うことはできる。



◀1階でポリニアと再会したら、一度引き返して3階まで戻ること。

町で利用できる特殊な施設①

町などにはサブイベントとしても扱われる特殊な施設が存在する。ここでは、ゲーム中のプレイヤーノートで確認できるイベント名に準拠して紹介していく。なお、（　）内には施設名を記載。【先生の教え子】先生の教え子と会話すると利用可能。さまざまなシステムをレクチャーしてくれる。【案内人】天使スライムと会話すると利用可能。ミューズの園などに行ける。【倉庫番（倉庫）】宿屋内にいるスライム・ファットと会話すると利用可能。アイテムを64種類まで預けられる。

第2世界 砂漠の町～アシュラの塔

アシュラの塔で覆面が仲間になると、リミットドライブが使えるようになる。ピンチのときに役立つはずだ。

9 砂漠の町

・サブイベント：[03]失くしたものは?、[08]三味線、[11]砂漠の花

天の柱のすぐ近くにある町。ストーリーに関するイベントはないが、ミューズに関するサブイベントが発生する。情報を集めつつ、防具屋で装備を整えよう。

▶武器屋販売リスト

アイテム名	価格
レイピア	400
ロングソード	400
ムチ	400
サイコダガー	1400
キック	1400
スタンガン	1400
デリンジャー	1400
バトルアクス	1400

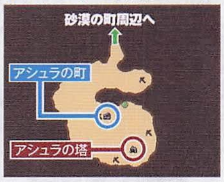
▶道具屋販売リスト

アイテム名	価格
ブロンズアーマー	75
ゴールドの小手	700
ゴールドの盾	1400
ゴールドの兜	1400
十字架	300
目薬	200
金の針	1000
ポーション	50

10 アシュラの塔周辺

アシュラの塔周辺は砂嵐のせいで視界が悪く、さらに流砂のせいで強制的に移動させられることもある。右のマップを参考に、目的地を目指そう。なお、サボテンの枝が指す方向へ進めば、町や塔にたどりつける。

▶アシュラの塔周辺マップ



11 アシュラの町

・サブイベント：宝箱の中身[12]



アシュラの手下達が住む町。ストーリーに関するイベントは発生しないが、アシュラに関するさまざまな情報を聞くことができる。

◀ミニマップに町の位置が表示されず、見逃しやすいので注意。

▶武器屋販売リスト

アイテム名	価格
サイコダガー	1400
キック	1400
スタンガン	1400
デリンジャー	1400
バトルアクス	1400
サーベル	3200
青龍刀	3200

▶道具屋販売リスト

アイテム名	価格
十字架	300
ハイポーション	300
目薬	200
金の針	1000
ポーション	50
いやしの杖	17000
ケアルの書	6800
エリクサー	5000

12 アシュラの塔

・秘宝：素早さのマギ、魔力のマギ、氷のマギ、稲妻のマギ、毒のマギ、犬神の像
・バトル：木人(HP：296)、アシュラ(HP：2000)
・サブイベント：[04]とらわれ人、[13]ゴブ夫との出会い、[14]覆面の人、[15]光玉、[16]ゴブ夫のほうこく1
・仲間：塔内で覆面が仲間になり、アシュラを倒すと仲間からはずれる

アシュラの塔は10階まであり、途中で多くのイベントが発生。10階で戦うアシュラは強敵だが、「スリプル」で眠らせることができる。アシュラ撃破後、サブイベントで光玉を入手可能だ。



覆面

アシュラに捕らわれていた謎の男。初期装備は弱いが、ステータスが高いので、「青龍刀」などを装備させると大ダメージが期待できる。

▶宝箱リスト

・ハイポーション　・サーベル　・エリクサー
・デリンジャー　・ゴールドの盾　・力の素　・魔力の素
・青龍刀　・ゴールドの兜　・トラップ(敵)

13 イシスの神殿

・秘宝：防御のマギ

アシュラを倒すと、強制的にイシスの神殿まで戻ることに。イベントで秘宝を入手したら、第2世界の天の柱を経由して、第3世界へと向かおう。

第3世界 巨人の町～カイの体内

巨人の町の悪魔スライムと会話すると、亡者の闘技場に行けるようになる。パワーアップしたアシュラと再戦が可能だ。

14 巨人の町

・秘宝：稲妻のマギ、風の道標
・サブイベント：[05]あやつられた蝶、[08]三味線、[17]巨人の宝

父親と会話して秘宝「稲妻のマギ」を入手。そのあと裏口からグッズ屋に入って店長と会話後、PUBでジョニーと会話し、秘宝「風の道標」を入手しよう。

▶グッズ屋販売リスト

アイテム名	価格
巨人アーマー	26000
巨人の兜	17000
巨人の小手	8500
鉄ゲタ	2800

▶武器屋販売リスト

アイテム名	価格
サーベル	3200
青龍刀	3200
刀	6800
ミスリルの弓	6800
ブリザドの書	6800
流し目	6800
サブマシンガン	6800
サンダーの書	6800

▶道具屋販売リスト

アイテム名	価格
ゴールドアーマー	2100
ミスリルの小手	3400
ケアルの書	6800
十字架	300
ハイポーション	300
目薬	200
金の針	1000
ポーション	50

15 巨人の遺跡周辺

秘宝「風の道標」の効果で、壊せる岩の場所がわかる。岩を破壊すれば、「巨人の遺跡　廃墟」へ進める。

16 巨人の遺跡　廃墟

・秘宝：力のマギ

まず「巨人の遺跡周辺」の中央にある廃墟に入り、秘宝「力のマギ」を入手。これで北にある廃墟に入れるようになるので、奥にあるハシゴからテーブルに登り、宝箱から「ちいさくなーれ」を入手しよう。

▶宝箱リスト

・トラップ(爆発)
・鉄ゲタ　・ミスリルの盾



▶北にある廃墟の入口は、秘宝「力のマギ」を入手すれば開けることができる。

17 イシスの神殿

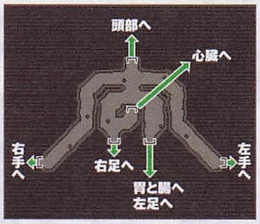
倒れているカイに話しかけ、「ちいさくなーれ」を使ってカイの体内に入ろう。

18 カイの体内

・秘宝：氷のマギ、炎のマギ、毒のマギ、魔力のマギ、素早さのマギ、力のマギ、妖精のりんぷん
・バトル：マクロファージ(HP：312)
・サブイベント：[06]美しき戦士、[18]力を求める者、[19]先生の趣味1、[20]秘宝を求める者、[21]先生の趣味2

カイの体内は、頭、上半身、下半身など、いくつかのエリアに分かれており、全部で7つの秘宝がある。右手、左手、右足、左足、胃と腸、心臓の6カ所で秘宝を入手後、頭部から脳へ続く道を進み、マクロファージを倒して秘宝を入手しよう。

▶カイの上半身からのマップのつながり





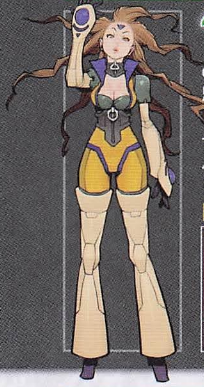
◀マップのつながりを把握して、体内の各所に散らばる秘宝を集めよう。



▶カイを救出すると、多数のサブイベントが発生する。いろいろな世界を回ろう。

エウテル

[03]失くしたものは?
発生場所 第2世界 砂漠の町



4つのパーツを探せ

砂漠の町で停止状態のエウテルを発見後、思考回路を探してセット。その後、3つのパーツを渡すと、エウテルの機能が回復して知り合いになれる。



▲フィールド上の「!」マークを探してゲット。

▶パーツがある場所





メルメネ

[04]とらわれ人
発生場所 第2世界 アシュラの塔 5階



牢屋のカギを見つけて救出

まずアシュラの塔の5階で、牢屋に閉じ込められているメルメネと出会う。その後、先に進んで7階の小部屋にいる敵(鬼)を倒して、牢屋のカギを入手。5階に戻ってメルメネを救出すると、知り合いになれる。



◀カギを手に入れたら、5階まで戻ろう。

タレイア

[05]あやつられた蝶
発生場所 第3世界 巨人の町



遺跡でポリニアを追え

巨人の町でジョニーから秘宝をもらうと、町の東部で発生。タレイアの力で主人公は蝶にされてしまう。もとの姿に戻るには「解呪の蜜」で彼女の洗脳を解く必要がある。その流れは以下のとおり。洗脳を解くと、知り合いになれる。

▶洗脳を解くまでの流れ

①PUBのマスターから「秘密のお菓子」を入手
②北東の妖精と会話し「妖精のガラス瓶」を入手
③中央の池で水をくみ「巨人族の雫」を入手
④南西の人面花と会話し「解呪の蜜」を入手
⑤タレイアと会話し洗脳を解く

町で利用できる特殊な施設②

【密売人】密売人に売却したアイテムは、クリア後の2周目プレイでも買い戻せるメリットがある。ただし、売る際は通常の売却価格の半分で買い叩かれ、買い戻す際は通常の購入価格の1.25倍となる。なお、「○○の素」を買い戻す際は20000ケロとなる。**【戦いの場所（亡者の闘技場）】**悪魔スライムと会話すると利用可能。詳しくはP.235参照。**【わり当てるもの】**MPと交換でラケシスから運命の糸を入手できる。**【つむぐもの】**クロトに「光玉」を渡すと糸を強化してもらえる。

第4世界｜アポロンの神殿～光の神殿

第4世界のダンジョンはどの順番からでもクリア可能。3つのダンジョンで秘宝を集めたら、次の世界へ進もう。

19 アポロンの神殿
・秘宝：太陽の松明

アポロンと会話すると、秘宝「太陽の松明」を入手。これでダンジョンのミニマップ表示範囲が広くなる。3つのダンジョンはどこからでもクリアできるが、ここでは山の洞窟、海底火山、光の洞窟の順番で攻略する。ただし光の洞窟は、海底火山で入手できる「真実の瞳」がないと通路がまったく見えない。後回しにしよう。

20 リンの町
・サブイベント：[08]三味線

リンの母親から、リンが山の洞窟へ行ったまま帰ってこないという話を聞ける。なお、順調に進めていれば、ここでミューズのアレイトと知り合いになれる。

▶武器屋販売リスト

アイテム名	価格
三段突き	6800
クロスカウンター	6800
チェーンソー	6800
ファイアの書	6800
電撃ムチ	6800
火縄銃	8000
ミスリルソード	11000
ライトサーベル	11000

▶道具屋販売リスト

アイテム名	価格
十字架	300
ハイポーション	300
目薬	200
金の針	1000
ポーション	50
いやしの杖	17000
ケアルの書	6800
エリクサー	5000

21 山の洞窟　リン
・秘宝：氷のマギ、毒のマギ、奇跡の羅針盤
・バトル：山の神(HP：3000)
・仲間：洞窟の奥でリンが仲間になり、山の神を倒すと仲間からはずれる

リンは洞窟の最深部である5階にいて、外に出られなくなって困っている。彼女は水路をすべり落ちた先にいるが、そこへ進むとあと戻りできないので注意しよう。出口を守る山の神はレベルが高く、エスパーが強力な能力を修得しやすい。



▶山の神には石化が効くので、「ブレイク」が有効だ。



リン
体術を使う少女。一般人なので戦力にはならない。あえて活躍させたいなら、武器を装備させよう。

▶宝箱リスト
・エルメスの靴
・ロケットパンチ
・エリクサー
・トラップ(敵)
・トラップ(爆発)

22 リンの町
・サブイベント：[22]知識を求める者

山の神を倒すと、リンの家まで強制的に移動する。ここで巨人の町に戻ると、サブイベントが発生する。

23 港町
・サブイベント：[07] うるわしの人魚、[23] 竜神伝説、[24] 人魚の遺産

ストーリー進行には関係ない町だが、ミューズとの出会いを含めて、いくつかのサブイベントが発生する。注意すべきは「竜神伝説」で出会う竜神。この時点で勝つのは難しい超強敵なので、戦いを挑むのはさけよう。

▶武器屋販売リスト

アイテム名	価格
クラウダの書	6800
ロケットパンチ	6800
スリプルの書	6800
念仏の本	6800
三段突き	6800
クロスカウンター	6800
チェーンソー	6800
ファイアの書	6800

▶道具屋販売リスト

アイテム名	価格
加速装置	6800
ミスリルの盾	6800
ミスリルの兜	6800
十字架	300
ハイポーション	300
目薬	200
金の針	1000
ポーション	50

24 海底火山
・秘宝：真実の瞳、防御のマギ、炎のマギ

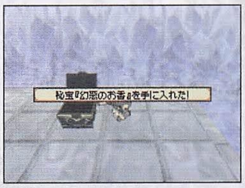
マグマの上を通るとダメージを受ける。ダメージ量は少ないが、残りHPには注意。最深部の5階で、宝箱から秘宝を入手できる。


▶マグマを通らないと先に進めない。急いで抜けよう。

▶宝箱リスト
・力の素　・ミスリルソード　・ファイアの書
・トラップ(敵)

25 光の洞窟
・秘宝：幻惑のお香、魔力のマギ、稲妻のマギ

海底火山で秘宝「真実の瞳」を入手すると、通路が見えるようになる。通路が見えなくても先に進めるが、無理をする必要はない。



▶秘宝を回収する前に、間違って外に出ないよう注意。

▶宝箱リスト
・力の素　・巨人の小手　・サンダーの書
・ライトサーベル　・怨みの剣　・トラップ(爆発)

第5世界｜ガーディアンの町～ガーディアンの基地

秘宝や世界を研究する組織ガーディアンが潜んでいる世界。ここでは、父親に関する新たな事実が判明する。

26 ガーディアンの町
・サブイベント：[25]あやしい連中

PUBにあるジュークボックスで「勇者のテーマ」をかけると、ガーディアンの基地への隠し扉が開く。そして、強制的にガーディアンの基地へと移動する。

▶武器屋販売リスト

アイテム名	価格
電撃ムチ	6800
火縄銃	8000
ミスリルソード	11000
ライトサーベル	11000
十手	11000
手榴弾	11000
投げ銭	11000
ブレイクの書	11000

▶道具屋販売リスト

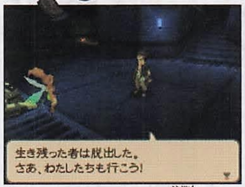
アイテム名	価格
エルメスの靴	6800
ミスリルアーマー	10000
いやしの杖	17000
十字架	300
ハイポーション	300
目薬	200
金の針	1000
ポーション	50

26 ガーディアンの基地　父親
・秘宝：大樹の葉、力のマギ、素早さのマギ、防御のマギ
・バトル：オーガ(HP：580)、マンティコア(HP：514)、魔術士(HP：648)
・サブイベント：[26]にげおくれた人
・仲間：基地内で父親が仲間になる

ガーディアンに捕らわれ、牢屋に閉じ込められるが、主人公の父親が現れ、解放される。地下3階で父親と会話後、基地が敵に襲われる。地上を目指して進んでいこう。地下3階の保管庫にある宝箱と、各階の階段の手前にいる中ボスを倒せば、秘宝を入手できる。なお、地下2階では父親が仲間に加わる。



父親
主人公の父親。初期装備で十分強く、中ボス相手にも大活躍してくれる。惜しまず強力な武器を使おう。



▶敵に襲撃された基地から脱出するため、父親とともに行動することに。

28 ガーディアンの町周辺　父親
・秘宝：炎のマギ
・バトル：コマンドー(HP：820)

天の柱の前でコマンドーと対決。バトル後、リンが誘拐されたことを告げられる。リンを救出するため、天の柱を経由して次の世界へと向かうことに。

秘宝集めの旅は続く……

レプシラ
[06]美しき戦士
発生場所 カイの体内クリア後、イシス神殿付近



バトルでは抵抗しないように
カイ救出後、イシスの神殿の近くで発生。いきなり敵（アシナガグモ）に襲われる。敵を倒すとレプシラが登場し、再びバトルに突入。そこで全員「なにもしない」を選ぶと、レプシラに気に入られ、知り合える。



◀十字ボタンの右を押して、コマンドを選ぼう。

レイオー
[07]うるわしの人魚
発生場所 第4世界 港町



道具屋のレイオーを海底で救出
港町の道具屋でレイオーと出会ったあと、そこで3回買い物をするとレイオーがいなくなり、故郷の海に帰ったといわれる。海底火山周辺へ行くと、レイオーが敵に襲われており、敵を倒せば知り合える。



◀個数ではなく、回数がカウント。3回買おう。

アレイト
[08]三味線
発生場所 第1～4世界のPUB



PUBで演奏を聞こう
町のPUBに現れ、三味線を演奏して去っていく着物姿の女性がアレイトだ。第1～3世界の3つの町で演奏を聞いたあと、最後にリンの町で演奏を聞くと、知り合いになれる。


▶最後のリンの町以外は、どの順番で聞いても大丈夫だ。

▶アレイトが現れる場所
・旅立ちの町のPUB　・砂漠の町のPUB
・巨人の町のPUB　・リンの町のPUB

全滅してもリトライが可能
バトルでチームメンバーが全滅すると、主人公はバルハラ宮殿で目覚め、オーディンという屈強なキャラクターと出会うことに。彼に対して「いつか彼と戦うこと」を誓えば、全滅したバトルの開始時に戻ってやり直せる。全滅したからといって、慌ててリセットしたりしてしまわないように注意しよう。ただし、あくまで開始時に戻るだけなので、装備を変更することなどはできない。ちなみに、一度も全滅せずにゲームを進めていくと……？

モンスター4体が秘宝を求めて旅立つ！

ぺとぺと冒険日記

父親から秘宝を託されたスライムが、仲間モンスターとともに秘宝集めの冒険に出発！　第5世界クリアを目指して、モンスターだけのメンバーで挑みます。

初期メンバーはぺとぺと（スライム）、ぱたぱた（使い魔）、くねくね（ミニドラゴン）、どらどら（ミニドラゴン）を選択。ネーミングセンスはさておき、これから彼らはどんなモンスターへと変身していくのやら……。

第1世界 ミニドラゴンがオススメです

故郷の町で先生を仲間に加えて、モンスター5体で大行進開始。先生だけでも十分強いけど、何より強力なのがミニドラゴンの「炎」。全体攻撃なので、敵がバタバタ倒れていきます。ミニドラゴンは強力なモンスターに変身しやすいので、非常にオススメです。

最初の世界だけあり、連携技を利用することでスムーズにクリア。ミニドラゴンがいれば、苦戦はしないはず。ぺとぺとは肉食いの変遷の果て、ペブルの状態でライノサウルスの肉を食べて、グリーンスライムに変身。少し強くなりました。

第2世界 強敵アシュラは眠らせちゃえ！

第2世界突入時点のメンバーは、ぺとぺと（グリーンスライム）、ぱたぱた（ガマ）、くねくね（ミニドラゴン）、どらどら（あめふらし）。どらどらはミニドラゴンのまま進めるほうがラクだったはずだけど、まあ、なんとかったからよし。強敵のアシュラはスプライトの「スリプル」で眠らせて撃破。スプライトはミニドラゴンにねずみ親父（アシュラの塔などに出現）の肉を食べさせればOK。スプライトがいない場合は、覆面に「青龍刀」を装備させて大ダメージを狙うのがオススメ。仲間に装備させたアイテムははずせないけど、どうせぺとぺと達は装備できないので、惜しむ必要ナシ。



ねずみ親父の肉でスプライトに変身

◀ここでミニドラゴンをスプライトに変身させよう。

第3世界 ベビードラゴンになれると心強い

スプライトがいれば、ここから先はかなり安心。運よくスプライトの変異種になれたら、なお安泰です。ぺとぺとも運よくスプライト変異種に変身できて、とてもかわいくなりました（人面花の状態でやしガニの肉を食べたら変身）。くねくね（スプライト）は、ミミズの肉を食べてベビードラゴンに変身。ああ、やっぱり全体攻撃の「炎」は便利。ドラゴン系のモンスターは、安定して強いです。

一方その頃、ぱたぱたは鬼に変身。どらどらは……いまだに、あめふらし（涙）。何を食べても弱体化する流れで、残念ながら進歩なし。まあ、こういう失敗談も、モンスターで遊ぶときのよい思い出です。

第4世界 物理系の攻撃より魔法系が安定

そろそろ敵が強くなってきて、「パンチ」や「かみつき」といった物理系の攻撃が厳しい感じに。「炎」などの魔法系の能力を使えるモンスターに秘宝「炎のマギ」や「魔力のマギ」を装備させるなど、長所を伸ばしてダメージアップを考えないと効率が悪くなってきます。

山の神がなかなか難敵ですが、幸いなことにスプライト変異種が使える「ブレイク」で、あっさり石化。ただし、「スリプル」などは効かないので要注意。

ちなみにぺとぺとは、いろんな肉を食べ歩いて、最終的におばけの姿で父親と再会。うらみ節、マジ怖いです。



モンスターならではの思わぬ珍ショット！

◀おばけの姿でこのセリフ。マッチしすぎかも……。

第5世界 中ボス連発で変身のチャンス？

第5世界は中ボス戦のオンパレード。魔術士以外は肉を落とすので、うまくいけば強いモンスターになれます。残念ながらぺとぺと達とは相性が悪く、パワーアップできなかったけど……。

ここでも猛威を振るったのは「ブレイク」。天の柱を守るコマンドーを含めて、みんな石化できます。「亡者の闘技場」で再戦する敵を含めて、本作の敵には状態異常が効きやすいので、いざというときは試してみるのがオススメです。

とりあえず、モンスターだけでも第5世界までは問題なし。機会があれば、この先のレポートもお届けします！

サブイベントデータ Part2 その他編

称号限定で発生するイベントやアイテムを入手できるイベントを紹介

本作のサブイベントは、基本的にチームの称号が属する系統（愛情や嫌悪など）が発生条件となる。称号をころころ変えるのは効率が悪いので、1回のプレイで全イベントを制覇しようとするのはさけるほうが無難だ。なお、町や運命の城などで発生する施設関連のサブイベントは右の表にまとめて掲載。もし見落としていたら、町などを探し直そう。

▶施設関連のサブイベント

- 先生の教え子
- 案内人
- 倉庫番
- 密売人
- 戦いの場所
- わり当てるもの
- つむぐ者

[09]残された言葉

発生場所	第1世界 古き神々の遺跡
発生条件	チーム称号が「愛・友・家・協」のとき、死亡したガーディアンを調べると発生。「なぞの紙キレ」を入手できる

[10]あこがれの人

発生場所	第1世界 旅立ちの町
発生条件	カイが仲間にいて、チーム称号が「嫌・対・個・競」のときに発生。カイのファンだという男性から「朱色のかんざし」をもらえる

[11]砂漠の花

発生場所	第2世界 砂漠の町のPUB
発生条件	チーム称号が「愛・友・家・協」のときに発生。砂漠の町周辺にトレジャーポイントが追加される

[12]宝箱の中身

発生場所	第2世界 アシュラの町
発生条件	チーム称号が「嫌・対・個・競」のときに発生。アシュラの塔周辺にトレジャーポイントが追加される

[13]ゴブ夫との出会い

発生場所	第2世界 アシュラの塔 2階
発生条件	小部屋にいるゴブリンと会話すると発生。アシュラについてのグチを聞かされ、「ポーション×4」をもらえる

[14]覆面の人

発生場所	第2世界 アシュラの塔 5階
発生条件	チーム称号が「嫌・対・個・競」のとき、覆面と会話中に発生。覆面について話し合う

[15]光玉

発生場所	第2世界 アシュラの塔 10階
発生条件	アシュラを倒したあと、覆面と会話中に発生。チーム称号に応じた光玉を入手できる

[16]ゴブ夫のほうこく1

発生場所	第1世界 北の町
発生条件	「ゴブ夫との出会い」発生後で、チーム称号が「嫌・対・家・協」のときに発生。アシュラの基地周辺にトレジャーポイントが追加される

[17]巨人の宝

発生場所	第3世界 巨人の町
発生条件	チーム称号が「愛・友・家・協」のときに発生。巨人の遺跡周辺にトレジャーポイントが追加される

[18]力を求める者

発生場所	第1世界 イシスの神殿
発生条件	カイ救出後、チーム称号が「愛・友・家・協」のときに発生。発掘で「ひだまりの結晶」を入手してイシス神殿にいるカイに渡すと、「星屑の杖」をもらえる

[19]先生の趣味1

発生場所	第1世界 北の町
発生条件	カイ救出後、チーム称号が「愛・友・家・協」のときに発生。発掘で「流れ星のカケラ」を入手して北の洞窟にいる先生に渡す

[20]秘宝を求める者

発生場所	第2世界 砂漠の町
発生条件	カイ救出後、チーム称号が「嫌・対・個・競」のときに発生。「ブラックボックス」を入手して旅立ちの町にいる父親似の男に渡すと、「死の剣」をもらえる

[21]先生の趣味2

発生場所	第2世界 アシュラの町
発生条件	カイ救出後、チーム称号が「愛・友・家・協」のときに発生。発掘で「月の雫」を入手して北の洞窟にいる先生に渡す

[22]知識を求める者

発生場所	第3世界 巨人の町のPUB
発生条件	山の神を倒したあと、チーム称号が「嫌・対・個・競」のときに発生。発掘で「0の書」を入手してジョニーに渡すと、「女神の羽根」をもらえる

[23]竜神伝説

発生場所	第4世界 港町のPUB
発生条件	マスターとの会話中に発生。海底火山周辺にいる竜神と会話すると、褒美をもらえる。竜神に戦いを挑むことも可能

[24]人魚の遺産

発生場所	第4世界 港町
発生条件	チーム称号が「愛・友・家・協」のときに発生。海底火山周辺にトレジャーポイントが追加される

[25]あやしい連中

発生場所	第5世界 ガーディアンの町
発生条件	ガーディアンの基地へ入る前、チーム称号が「嫌・対・個・競」のときに発生。ガーディアンの町周辺にトレジャーポイントが追加される

[26]にげおくれた人

発生場所	第5世界 ガーディアンの基地
発生条件	「残された言葉」発生後で、チーム称号が「愛・友・家・協」のとき、父親との会話中に発生。閉じ込められたガーディアンを助ける

サブイベントはまだまだ発生！

上では主なサブイベントを掲載したが、まだ明かせないものもいくつか存在する。1つは「光玉」に関するもの。アシュラを倒したあと以外にも入手できるチャンスがある。チームの称号がカギとなるので、いろいろな場所を探してみよう。もう1つは9人目のミューズに関するイベントだ。条件を満たせば、ミューズの園でヒントをもらえるので、がんばって探してみよう。ほかにもサブイベントは隠されているので、チームの称号を変えて挑めば、プレイするたびに新たな発見に出会えるはずだ。



キミとの出会いが、運命を変えていく。


NINTENDO DS
サガ2秘宝伝説™
GODDESS OF DESTINY

SaGa series 20th anniversary 第1回

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

今年の12月15日をもって、満20歳を迎える『サガ』シリーズ。このコーナーではDS版『サガ2』の設定情報を中心に、シリーズの各種情報をお届けしよう！

描き下ろしイラストともにキャラクターをチェック！『サガ2』キャラクター名鑑



リン

『サガ2』で主人公に力を貸す、さまざまなキャラクター達。ここでは、そんな個性豊かな人物にスポットを当てて、名場面を振り返っていく。今回は第4世界の山の洞窟で仲間になる少女のリン。活発そうな彼女の魅力に迫る！



母のため、薬を求めて洞窟に足を踏み入れるリン。そんな彼女の前にモンスターが……。一触即発の場面を描くイラストだ。

山の麓の町に住む元気少女

秘宝が眠る場所を示す「土の中を風が吹くところ」という言葉をもとに、主人公達が探索を始めた山の洞窟。その最深部で出会う少女がリンだ。病気の母を持つ彼女は、その薬を探して洞窟をさまようううちに足をすべらせ、立ち往生していたのだった。主人公はリンを仲間に加え、出口を守る山の神へと戦いを挑む。こうして町に戻った主人公は、自分の父親がリンの母親と親しくしている場面を目撃し、衝撃を受けることに……。



彼女の拳法の実力は……？

◀一般人だけにステータスが低く、攻撃を受けると一撃で倒されてしまうことも……。初期装備はパンチとキックだ。

母思いで知られる心優しい少女

▶大切な人が来訪する大事な日だからこそ、危険と知っていても洞窟へ挑んだリン。母を思う強さがわかる名エピソードだ。





秘蔵の設定画をコメントつきで大公開！設定イラストギャラリー



アシュラ

小林元氏によって再創造された、DS版『サガ2』のキャラクター達。ここでは小林氏のコメントとともに、秘蔵の設定イラストを公開する。今回は「新しい神」を自称するアシュラの設定画を掲載！



力を手にしたゴブリン

第2世界の砂嵐に隠された塔を拠点とするアシュラ。その正体は、秘宝の力を得たゴブリンだ。ちなみにイラストを見るとわかるように、ひたたれの下にはちゃんとパンツらしきものを履いている。

キャラクターデザイン担当 小林元氏のコメント

Comment

アシュラはもともとゴブリンだったという設定なので、それを意識して顔を描きました。全体的なイメージはそのままに、ディテールはオリジナルから結構変わっています。でも、腕の数は4本のまま（笑）。社内でも「腕の数どうしましょ？」と話したんですが、「ここは変えないほうがいいんじゃない？」という意見も多かったので、結局そのままにしました。フィックスするまで比較的リテイクが少なかったので、描いてて楽しかった覚えがあります。

モンスターの設定イラストも公開！

狼男系と妖精系のモンスターを掲載。単なる色違いではなく、容姿や髪型が大きく違う点に注目しよう。



ただいま絶賛プレイ中!! ▶▶▶ 今回の『サガ2』のキーマンは、密売人のような気がしてます。説明書にも書かれてますが、密売人に売ったアイテムは、クリア後の周回プレイの際に買い戻せます。ちょっと割高なお金が必要になるものの、この特徴を生かせば1プレイに1つしかとれないような貴重な装備品も増やせるわけで……と、そんなことを考えながら、周回プレイをするたびに“もったいない”と思って強力な武器を使うのを惜しみ、温存を続けてばかりの今日この頃です。 **（そみん／プレイ時間：52時間）**

名作ぞろいのシリーズ作品を振り返る! シリーズ作品回想録

魔界塔士 Sa・Ga サ・ガ

『サガ』シリーズの原点として、今なお多くのファンに支持される『魔界塔士 Sa・Ga』。多くのゲーム機にも移植された本作について、コアゲーマーがGB版発売当時の思い出を語る！



・GB
・1989年12月15日発売
・¥3,500(税別)

ゲーム内容紹介

塔の頂上の楽園を目指して……

世界の中心にそびえる、天まで届く高き塔。その塔の頂上は、はるかなる楽園へとつながっているという。楽園を目指し、塔へと挑む戦士達を、人々は“塔士”と呼んだ……。

1989年に発売された本作は、ゲームボーイ初の本格派RPGとして注目を集め、ミリオンヒットを超えるほど大人気を博した。当時一般的だった経験値によるレベルアップがないことをはじめ、モンスターの肉食い、武器が壊れる、死亡してハートがなくなると復活できなくなるなど、数々のユニークな要素も話題を呼んだ。



種族ごとに成長方法が違う

◀人間はアイテム、エスパーはバトル、モンスターは敵の肉を食べることで能力が変化。こういった特殊な成長システムも注目を集めた。

Story Key Word ストーリーキーワード

■**塔**：世界の中心にそびえ、楽園へ通じているという伝説がある。主人公達は、塔をのぼって新天地を目指すことになる。

■**クリスタル**：塔の扉には封印がかけられており、先に進むためにはクリスタルが必要となる。黒、青、白、赤の4色が存在。

■**四天王**：各世界でクリスタルを守る、アシュラの部下である4匹のモンスター。玄武、青竜、白虎、朱雀のこと。

■**都市世界**：朱雀が支配する世界で、モチーフは東京。ファンタジー世界だけでなく、現代をモチーフにした世界もあり、銃火器や核爆弾まで登場することは、当時のユーザーを驚かせた。

ゲーマーたちの思い出

迷走ゲーマータカシ(28歳)の場合

とりとめなく浮かぶ『サガ』の思い出

まず思い出されるのは、システムが非常にユニークなゲームだったことです。その一例が、人間、エスパー、モンスターという3つの種族のなかからキャラクターを作れること。いずれの種族もレベルでは成長しない点にも驚きましたが、なかでも「肉食い」にはビックリしました。普通のRPGでは敵でしかないモンスターをプレイヤーキャラとして使うことができ、しかも、それがどんどん変身していく。必ずしも強くなるわけじゃなくて、ねずみおやじに戻って絶望したり……。そんなこんなでスーパースライムに変身できたとき、「スライム＝ぷにぷにした足がないもの」というイメージをひっくり返されて驚いたのも、よき思い出です。スライムなのに2足歩行……でも、かわいいんですよね。『サガ2』で先生が仲間になったときも、「やっぱスーパースライムは強いなあ」と、妙に納得したことを思い出しました。

武器やアイテムに使用回数がついていたのも、当時は非常に新鮮でした。「かくばくだん」に「はどうほう」、「ガラスのつるぎ」など、強力だけど使用回数が少ない武器を温存して温存して……最終ボスで一気に使い切る総力戦の感覚！　ニヤニヤしながら、悦にひたったものです（ホントはアシュラ相手に「かくばくだん」を使っちゃいましたけどね）。当時小学生だった僕が、ゲームをプレイするうえでアイテムを温存するのが大事だという考えを持てたのは、間違いなくこのゲームが影響してます。……残念ながら、実生活ではいろいろと温存するのが下手で、まったく貯金が貯まらないのが悩みです。

さておき、最後に強く語っておきたいのが、主人公達のセリフの魅力です。例えば、白虎の親衛隊からジャンヌという女性を守る場面。このときの主人公達のセリフは「おい○○（仲間の名前）、ガルガルやろうといいおんなとどっちがすきだ？」「きくまでもなかろうよ！」です。このような、ヒーローっぽくなく、妙に人間くさい主人公たちのセリフが、すごく印象的なんですよね。それと最終ボスである神の「これも いきものの サガ か…」というセリフ。『サガ』というタイトルには「サーガ（物語）」の意味も込められていると思うんですけど、当時の僕は「これが『サガ』というタイトルの理由か！まさか最終ボスで明かされるなんて!!」と友人達に熱弁を振るったものです。そんな会話をしていた友人とは、今週末に飲みに行く約束をしてます。20年以上の付き合いになる友人と、今年20周年を迎える『サガ』の話をしながら飲むのが、とても楽しみです。



肉を食べるってすごい発想ですよね

◀RPGの成長システムは数あれど、倒したモンスターの肉を食べて変身するなんてビックリ！子供心ながらに、なんだかちょっぴり背徳感を感じたりしたものです。

雑食系ゲーマーそみん(33歳)の場合

ゲーム“で”遊んでいた時代

毎週土曜日、学校が終わって昼メシを食べ終えたら、F君の家に集まる。そこで我々4名は、数カ月にわたって『サガ』で遊んでいた。『サガ』“を”遊んでいたのではない。『サガ』“で”遊んでいたのだ。

中学生だった当時、ゲームソフトは貴重な存在だった。それは主に、金額的な問題が大きかったが、そうそう毎週のように新しいゲームを買えるわけがない。必然的に1本1本のゲームを、しゃぶり尽くすように遊んでいた。そんな我々のなかで人気だったゲームは、対戦要素があるもの。当然ながら、人間同士で遊ぶことはそれだけで楽しく、同じゲームでも飽きずに遊べる。その発想はやがて、対戦要素がないゲームにも広がっていった。その結果が、『サガ』“で”遊ぶという行為につながる。

言うまでもなく、すでに我々は『サガ』をクリアしていた。一度や二度ではない。数え切れないほど繰り返し遊んで、1人用のゲームとしては飽きてきた。そんなとき、N君が提唱したのはタイムアタックだった。『サガ』はそれほど長いゲームではない。慣れてくれば、4～5時間でクリアできる。そこで、土曜の昼～夕方までの時間を使ってタイムアタックを行うことになったのだ。これがまた、熱かった。1人で遊ぶのとは違い、常に隣にはライバルがいる。自分が玄武と戦っているときに、N君に「次の世界へ進んだ」と自慢されたときの焦り。逆に「まだ英雄の盾しか取ってないんだけど……」というW君の嘆きを聞いたときの優越感。時間を競う対戦というよりも、協力プレイにも似た楽しさがあった。

あるときは、4人のパーティキャラに自分達の名前をつけ、4人で1本の『サガ』を遊んだこともあった。操作するのはN君で、戦闘のたびに、我々にどんな行動をするかを聞いてくる。誰かがとろうとした行動に対して、「ここは回復すべきだろ」なんて横槍が入ることもしばしば。自分の名前をつけたキャラクターが攻撃をミスしたときには、周囲から白い目で見られることも……。ちなみにゲームボーイなので、4人で画面をのぞき込むには小さすぎる。そのため、N君が戦闘メッセージを逐一読み上げることになる。……今思うと、なんてムチャクチャな遊び方だったんだろうか。『サガ』を遊び直すたび、私はあの当時の楽しさを思い出し、顔がにやける。

名ゼリフピックアップ

懐かしき『サガ』の記憶を名ゼリフとともに振り返る!

『サガ』の魅力の1つが、簡潔ながら力強いキャラクター達の言葉。ここでは、思い出に残る名（迷？）場面の数々を、名ゼリフとともに振り返っていこう。

「ここはひとはだ ぬぎやしょう！」　**（パーティメンバー）**

英雄の鎧を求めて、鎧の王の悩みを聞く際のキャラクターのセリフ。時おり出てくる、時代がかった口調が印象的。

「おくにいるのが むら1ばんのびじんだよ」　**（南の村の村人）**

鎧の王が恋煩いに陥ってしまうほどの美人。しかし、会いに行ってみるとスライム!?　好みは人それぞれと割り切りたいが、盗賊の頭目からも求婚されているのが気になるところ。ちなみに終盤では、鎧の王の子供を身ごもったりする。

「はやく きえて！」　**（ミレイユ）**

姉のジャンヌを白虎に売り、しかし、その姉に命を救われたミレイユ。姉妹の血と涙はクリスタルへと変わるのだった。その後、ミレイユに話しかけると、すべてを拒絶するような言葉が返される。

「いもうとを たのむ…ぜ」　**（総長）**

原子力発電所の最奥部を守る殺人バリアを、身をていしてスイッチを切った総長。主人公へ「ゾクのはちまき」と妹への思いを託して、総長は絶命する。

「とうから あらわれるものにわたせと かみからさずかっていらい 50ねん。ついに そのひがきました」　**（ろうじん）**

塔の21階でエクスカリバーを守り続けた老人の言葉。末期のセリフは「ありが…と……」。

「あめが ふってきたよーん！」　**（タコ）**

雨が降らずに困っているタコを助けた際の言葉。雨が降らなかった原因は、上の階の湖にゴミがつまっていたから。

「もう1ど のぼってこれるかー？」　**（？）**

アシュラを倒して頂上に着いたかと思いきや、誰かの言葉が……。『サガ2』のいじわるなダンジョンでの「ふーんだったら もっとくろうするがいいわ!!」と同様、ゲンナリ感を受ける言葉だ。



『サガ』シリーズの生みの親 河津氏の思い出

シリーズの1作目ですし、初めてディレクションを行ったタイトルですし、自分なりに出発点でもあるかなあ。

最初のころから「ダンジョンは1つでいいんじゃないか」って話をしていたんですよね。どうせ戦うのが目的なんだから、あちこち行かずに、ずっと登るか、ずっと潜るかでいいんじゃないかと。そんな流れで「1つの大きな塔」が舞台になったわけです。

『サガ』はボス相手でも状態異常が効くことが多いんですが、「ボスだから効かない」というのはやりたくなかったんです。それから、状態異常攻撃しか使えない仲間のモンスターにも意味を持たせたかったというのも理由です。

DS版『サガ2』発売記念! 開発スタッフのスペシャル座談会



いよいよ発売されたDS版『サガ2』。これを記念して、開発スタッフの主要メンバー4名へのインタビューを行った。1990年に発売されたGB版から約19年の時を経て再誕したDS版。どの部分を残し、どの部分を変えたのか。発売後の今だからこそ語れる制作秘話や、リメイクにかけた思いなどを語っていただいたので、新旧どちらの『サガ2』ファンもインタビューを楽しんでほしい。

DS版『サガ2』開発スタッフ

シリーズ総監督	河津秋敏氏	『サガ』シリーズの産みの親で、シリーズ全般の総監督を務める。GB版ではディレクションやバトルシステム、メインストーリーを担当した。
監修	田中弘道氏	GB版『サガ2』のキーマンの1人で、マップやイベント演出などバトル以外のゲームデザインを担当。『FFXI』のプロデューサーとしても知られる。
プロデューサー	三浦宏之氏	今回の『サガ2』のリメイクの仕掛け人。ワンダースワン版『魔界塔士 Sa・Ga』の開発への参加などを経て、本作のプロデューサーとして活躍。
キャラクターデザイン	小林元氏	モンスターを含むキャラクターのデザインやメインビジュアルを担当。代表作は『武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター』『すばらしきこのせかい』など。

GB版から変えたもの 変えなかったもの

——まず『サガ2』をDSでリメイクするに至った経緯を教えてください。

三浦宏之氏（以下、三浦）：そもそもワンダースワンで『1』をリメイクした際に『2』もやりたかったのですが、結局流れてしまいました。その後、DSが好調になってきたので、今度こそリメイクしたいと河津に相談したんです。

河津秋敏氏（以下、河津）：『FFⅢ』など、ちょうど2D作品を3Dでリメイクする流れがあった時期だったので、ちょうどいいタイミングだと思ったんです。

——開発が決まり、プロジェクトへの参加が決まったときの心境は？

三浦：GB版は1ユーザーとして遊んでましたし、シリーズ生誕20周年のタイミングにもかぶってきましたし、いろいろな意味でプレッシャーは強かったですね。

小林元氏（以下、小林）：自分もGB版を学生時代に遊んだ身ですし、メインでキャラクターデザインを担当するのも今回が初めてだったので、強いプレッシャーが……。とにかく全力を出しました。

田中弘道氏（以下、田中）：私の場合は参加というよりも、外野で文句を言っているようなポジションでした（笑）。

三浦：大変助けていただきました（笑）。

——GB版から変えたくなかった、逆に変えたかった部分はありましたか？

三浦：極力変えないようにしたつもりです。なるべく当時に近いプレイ感覚を残しつつ、新しい部分はユーザーが任意で触れられるというような形にしました。新規のイベントはほとんど回避しようと思えばできますし、連携もボタンを押さないと発動しません。あくまで任意なので、ある程度はGB版に近い感覚でも遊べます。

田中：GB版の攻略本がそのまま使えて、驚きました（笑）。3Dマップにはなってますが、ダンジョンの形や宝箱の位置、ショップリストまで同じなので。

「1周目は軽くウォーミングアップするくらいで、2周目から本気で全部を遊び尽くしてください」（河津氏）

「小林が1人でまとめたぶん、デザインの一貫性がある。でも、女の子の露出度が高いのはどうかな（笑）」（田中氏）

河津：GB版はとにかく容量が厳しかったので、1つのショップで売れるアイテムの数も制限がありました。そこまで同じにしなくてもよかったんですけど（笑）。

三浦：変えた部分というか、今回最も力を入れたのはシステム部分です。開発初期に河津から、バトルを評価する案や、連携でシナリオが変わる案を受けました。これらを軸にバトルとシナリオがからみ合うシナリオ・シンクロ・システムを作っていったんです。ちょうど河津による新シナリオにも運命の女神が登場していたので、それをサブタイトルとしてつけることにしました。

河津：ちなみにGB版は「秘宝伝説」というサブタイトルでしたが、「秘宝」というネーミングを決めるのにすごく悩みました。「クリスタル」なんて案も含めて、100種類くらい考えた覚えがあります。

田中：当時は、メニュー画面で「クリスタル」と5文字表示することすら難しかった時代ですからね。制限が厳しかった。

河津：「秘宝なら3文字で短くて済むよね」なんて話したりしてました。

——システム面の追加に際して、リテイクはあったりしたのでしょうか？

田中：昔のファンが遊んだときに「これ全然違うよ」と思われない範囲であれば、好きにやってもらっていいかな、と。

三浦：おもしろかったリテイクは、関係性の示し方ですね。最終的には文字で表現してますが、初期はセリフで表示してました。男同士で「好きだぜ」「愛してるぜ」なんて言い合うことも起こって……（笑）。河津と田中の両方から「キモイ」と言われて、調整しました。

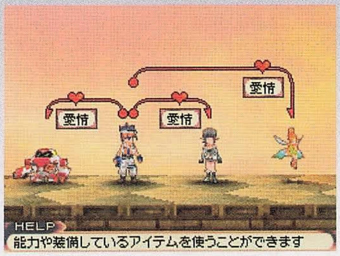
河津：そもそもグラフィックが3Dになって、DSの特徴である2画面でタッチパネルが使えるということで、当然変わっていく前提でしたので。ただ、根幹部分となるシステムとシナリオはいじらない。そこが残れば『サガ2』としてはいいのかな、というスタンスでした。

開発スタッフにうかがうオススメの遊び方

どんなチームメンバー編成が熱い？

GB版以上に種族ごとの特徴が前面に打ち出されている本作。主人公を含めた4人のメンバーを、どんな種族で構成するのが熱いのか。開発スタッフの方々に、それぞれオススメのチームメンバー編成をうかがってみた。自分なりのユニークな遊び方を考える際の指針として参考にしてみよう。

ちなみに編集部では、メカだけやモンスターだけでの攻略に挑戦中。メカはステータスを上げやすいから楽勝かと思いきや、魔力が低いために全体回復がおろそかになり、思わぬ苦戦を強いられることも……。逆にモンスターは臨機応変に戦えるぶん、意外とサクサク進める。2周目以降は、ぜひいろんなメンバーを試してみよう！



▲スタッフの方々の共通したオススメは、1周目はバランスよいメンバーで挑むこと。とはいえ、GB版を極めた猛者ならば、あえて1周目から偏ったメンバーで挑んでみるのもおもしろいかも？



河津氏のオススメ

人間4人で旅立ち自分だけのドラマを

運命の糸を使って、関係性を作り上げるという遊び方です。この2人はライバル、この2人は恋人というように自分なりに設定して、運命の糸で関係を作っていくと、より感情移入ができて楽しめます。3Dのキャラクターが魅力的だからこそできる楽しみ方だと思います。

人間(男)　人間(男)　人間(女)　人間(女)



▲全員人間にして、それぞれのメンバーの関係を重視。そこで繰り広げられる人間ドラマを想像しながら楽しむというスタイルだ。



田中氏のオススメ

モンスターの変身を楽しむ

いつもオーソドックスなメンバーで遊んでます。そのなかでモンスターは、何に変身するかによってまったく難易度が変わってきて、先が読めないスリリングな展開になるので、ぜひチームに入れてほしいです。ちなみにチームメンバーには、飼っている犬の名前をつけています。

人間(女)　エスパー(女)　メカ　モンスター



▲各種族1人ずつと、バランスのとれた編成。毎回同じメンバー構成でも、グラフィックパターンを変えると新鮮に楽しめるそうだ。

10作品509曲! 豪華CDボックス!! シリーズ10作品の音楽を収録したCDボックス「SQUARE ENIX SaGa Series 20th Anniversary Original Soundtrack -PREMIUM BOX-」。CD20枚組み+DVD1枚という超弩級のボリュームで、価格は¥21,000（税込）。DVDにはクリエイターのインタビューがされており、特典として小林智美氏描き下ろしの記念イラストも付属。なお、プレミアムボックスの公式サイトでは、なんと全509曲を試聴可能だ。 ■プレミアムボックス公式サイト：http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/saga20th_box/

「オリジナルのイメージを壊さないように心がけて、とにかく全力を尽くしてデザインをしました」（小林氏）

新旧キャラクターの誕生裏話に迫る

――キャラクターデザインの際に気をつけた点を教えてください。

小林：一番心がけたのは、オリジナルのイメージ自体は壊さないことです。とはいえ、新しいものをデザインしたいという気持ちも強かったので、周囲に話をしながらデザインを詰めていきました。

田中：GB版のときは一貫した方向性がなく、開発スタッフが寄ってたかってみんなでキャラクターや世界観を作っていったんです。今回は小林が1人でまとめていったぶん、いい感じに落ち着いたと思います。ただ、女の子キャラがどれもこれも露出度が高いというか（笑）。

小林：初期の人間（女）やエウテルは、セクシー過ぎてNGを受けたことがあります（笑）。特に今回、チームメンバーに選べるキャラクターはバリエーションを増やしたかったんです。GB版は種族ごとに1パターンしかなかったため、同じ種族でまとめると見分けがつかなくなるのが気になっていました。せっかく3Dで細かく表現できるので、カラーバリエーションも含めて力を入れて考えました。モンスターも色を変えるだけだとつまらないので、同じ種族でもできるだけデザインを変えるように心がけました。

――難産だったキャラクターは？

三浦：ミューズは特に個性を出したかったので、バラエティを出すために何度も話し合いましたし、どのキャラクターも難産だった印象があります。比較的早く決まったのはアレイトなんですが、実は裏話がありまして……。

小林：江戸時代風の世界で仲間になるおたまのデザインイメージを大幅に勘違いしていしまい、艶っぽくなりすぎてしまいまして……。そのため、おたまとしてはボツになってしまったのですが、和風のミューズであるアレイトをデザインする際に、そのボツ案がベースになって、スムーズに決まっていきました。

三浦：その他、スムーズにデザインが決まったのは先生くらいですかね。

小林：先生は早かったですね。それでも、河津からリテイクが入りましたが。

河津：横から見たときの頭の長さが、ちょっと違ったんですよ（笑）。それから、主人公の父親は結構時間がかかりましたね。GB版では帽子をかぶってますが、3Dのキャラクターに帽子をかぶせると印象がかなり変わってしまいまして。試行錯誤を繰り返して、今の形になりました。

小林：河津からは、旅立ちの町で出会うニセ親父への注文が激しかったですね。何パターンも何パターンも作りました。

河津：ニセ親父は、GB版のときに田中が無理やり入れ込んだんですよ。容量などの問題でドットキャラのパターンにも限りがあるのに、あのキャラクターだけの専用パターンが入ってて（笑）。

田中：主要キャラのパターンを確保するだけでも厳しかったんですが、せっかく作ったので入れておきました（笑）。

――お気に入りのキャラクターは？

小林：すべて愛着がありますが、しいてあげるなら人間の男や女です。プレイヤーの分身ともなる存在ですし。

河津：個人的には、GB版の頃からネズミ親父が好きですね（笑）。

田中：今回は3Dで表現されていることもあって、モンスターは全般的に気に入ってます。歩くときのモーションもこだわってますし、見ていておもしろい。

三浦：バトル中のグラフィックやモーションも細かく描写されているので、いろいろな武器を試してほしいですね。

小林：戦車タイプの武器グラフィックまで完璧に再現しているのは珍しいと思うので、ぜひ注目してみてください。

河津：2Dと3Dでは、根本的にプレイ感覚が違うんですよね。3Dだと自分で歩いている感覚を味わえやすいし、イベントやバトルの見え方も違いますし。開発当初は2Dでリメイクする案もありましたが、3Dにしてよかったと思います。



◀河津氏の思い入れから、何度もリテイクを受けたそうだ。



▶音楽CDボックスなどの20周年記念グッズを前にインタビューに応答する開発スタッフ陣。ちなみにDS版の音楽のアレンジはクオリティが高く、河津氏も田中氏も非常に満足しているとのこと。

スタッフが考える『サガ』そしてゲームとは？

――シリーズ20周年を迎えた心境は？

河津：GB版を持っている方は、ソフトケースの汚れなどを見ると、時間の流れを強く感じられると思います（笑）。音楽だけ集めてもCD20枚以上になるわけですから、20年の重みは感慨深いですね。

田中：妻（GB版『サガ2』の開発に参加）と結婚してちょうど20年になります（笑）。新婚時代から『サガ2』に関わっていたわけで、歴史を感じます。

――みなさまにとって、『サガ』、そして「ゲーム」とはどんなものですか？

三浦：自分にとって『サガ』とは、いろんな「自由」に挑戦しているシリーズだと思います。ゲームとは……インタラクティブ性の高いエンタテインメントだと思います。ただ、勝利やクリアといった結果がすべてなのではなく、過程を楽しめるものでないといけない気がします。

小林：ユーザーとして遊んでいたときのイメージは「なんでもアリ」でしたね。システム的にも世界観的にも、『サガ』なら何が起きてもおかしくないというか（笑）。それと、いろんな遊び方を試してみたくなるゲームでしたね。

田中：開発側とユーザーの試合（ゲーム）みたいな部分はありますね。こちらとしては、いかにユーザーの予想を裏切りつつ、それでいて期待どおりに楽しんでもらえるかを工夫するのがおもしろいんです。

河津：『サガ』に限らず、毎回の作品でやりたいことを変えてはいますが、なかでも「自由度の高さ」は意識しています。「ユーザーがやりたいことをできるゲーム」というのが一番だと思いますので。ゲームとは……最初から単体で完成したものがあるのではなくて、ユーザーがいて初めて成立するもの。ユーザーが遊ぶことによって完成していくものですかね。

――最後に、『サガ2』のファンへ向けてメッセージをお願いします。

三浦：新システムのシナリオ・シンクロ・システムをぜひ体験してください。連携やメンバー同士の関係性の変化など、いろいろな要素を詰め込んでます。2周目以降には追加要素がありますし、ユーザーのみなさんそれぞれの遊び方を見つけてもらえると嬉しいですね。

小林：GB版の世界観やキャラクターが、DS版の3Dの世界でどう再現されているかに注目してください。モンスターのモーションにも力を入れてますので。

田中：かつてGB版を遊んだ人は懐かしさを感じながら、今回初めてDS版を遊ぶ人は新作の冒険活劇として、ぜひ楽しんでもらいたいと思います。

河津：GB版は1周目より2周目、2周目より3周目と、システムを把握するほど、より楽しめました。今回はその部分がさらに増えていて、1回ではまず遊びきれないと思います。1周目はメインのストーリーを進めつつ、新システムに慣れるような感じでウォーミングアップ。そして2周目から本格的に全部を遊び尽くしてもらうような、そういうプレイをしてもらうのもおもしろいかなと思います。

「ユーザーのみなさんそれぞれが自分なりの遊び方を見つけてもらえると嬉しいです」（三浦氏）



三浦氏のオススメ

モンスター4体であえて茨の道へ

1周目はオーソドックスにプレイして、2周目は別の主人公にして、セリフの変化などを楽しんでほしいと思います。制約がなく、自由にチームメンバーを選べるというのは、『サガ2』の楽しさの1つです。全員モンスターにして、茨の道を体験してみるのもおもしろいですよ。

モンスター　モンスター　モンスター　モンスター



▲4体もいると、強いモンスターに変身させるのがひと苦労。誰が肉を食べるか奪い合いをしているシーンを想像すると楽しいかも？



小林氏のオススメ

いろいろな種族でやりとりを楽しむ

今回は種族や性別によってセリフの言い回しが変わるので、いろいろな種族がいれば、それだけいろんな掛け合いを楽しめると思います。ちなみにモンスターは、フィールドを移動する動き1つとってもユニークなものが多いので、ぜひ先頭にして注目してみてください。

人間(女)　エスパー(男)　メカ　モンスター



▲田中氏と同じく、オーソドックスな構成。キャラクターの口調は種族や性別によって違うので、それも楽しみつつ冒険を進められる。

SPECIAL PRESENT

20周年記念イベントで何かが起こる？ 招待チケットを5名様にプレゼント！

DS版『サガ2』を中心としたプレゼントキャンペーンが実施中（応募期間は10月12日まで）。この賞品として、11月1日開催予定のファンイベントの招待券が用意されている。20周年を祝うだけに、サプライズな何かが起こるかも……？ この招待券を、本誌読者5名様へプレゼント。ハガキに住所、氏名、電話番号を明記の上、下の宛先まで！

サガ20周年キャンペーン概要

●**キャンペーン対象商品**※スクウェア・エニックスから発売
[ゲームソフト] サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY
[ゲームソフト] サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY SaGa 20th Anniversary Edition
[記念書籍] SaGa series 20th anniversary -サガ クロニクル-
[音楽CD] サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY オリジナル・サウンドトラック
[音楽CD] SQUARE ENIX SaGa Series 20th Anniversary Original Soundtrack -PREMIUM BOX-

●**キャンペーンの詳細**
詳しいキャンペーン応募方法やプレゼント内容は、「サガ20周年 メンバーズサイト（http://member.square-enix.com/jp/special/saga/saga20th/）」を参照

▶あて先
〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部「サガ2チケットプレゼント」係
●締切：2009年10月16日（金）必着 ※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせいただきます

ファン必携の20周年記念ブック
シリーズ20周年を飾る記念書籍「SaGa series 20th anniversary -サガ クロニクル-」が発売中。A4判・204ページ＆ハードカバーという豪華仕様で、価格は￥4,200(税込)。歴代の全タイトルを当時の開発資料とともに振り返る作品解説、シリーズのシステムやバトルの進化、神話の設定や開発時のエピソードなど、今だからこそ明かせる秘密情報が満載。シリーズ総監督の河津秋敏氏と音楽を担当した伊藤賢治氏のインタビューや、未発表作品を含む小林智美氏の美麗イラストも多数収録！

DSiウェアで『ノロイノゲエム』が配信中

最凶の鬼畜ACTがDSiウェアで2作同時配信!

『ナナシ ノ ゲエム 目』に収録されている呪いの2D・ACTの新作が、ニンテンドーDSiウェアで登場。こちらの作品は、『目』に登場したある人物が主人公。彼を操って手ごわいデストラップが満載のさまざまなステージに挑んでいこう。ゲームは現在、コンセプトが異なる『血』と『獄』の2種類が配信中。どちらも基本的には大きな違いはないので、気に入ったほうから遊んでみよう!



▲ステージをクリアしていくと、ゲーム中や『ナナシ ノ ゲエム 目』で使われているサウンドを聞けるようになる。すべて集めて、お気に入りの音楽でプレイ!



◀本作には「ノオマルモオド」に加えて、さらに難しい「アナザアモオド」と「ジゴクモオド」も存在。かつてないほどの凶悪なワナがプレイヤーを待ち受ける!

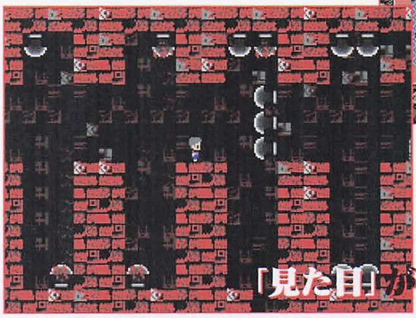
「ジゴク」のような難しさ!?

ソノイチ ノロイノゲエム™ 血

●配信中 ●DSiポイント:500ポイント ●ACT

ジャンプを駆使して即死級のトラップを攻略していく2D・ACTの第1弾。『血』では、真っ赤に染まった「チ ノ シンデン」をはじめとする見た目の怖いステージが多数登場する。「ノオマルモオド」で全ステージをクリアすると出現する難易度も制覇して、遊び尽くそう!





◀▲「チ ノ シンデン」のステージが多く収録されていたり、ステージ内に血塗られたギロチンが多かったりと、おどろおどろしいデザインで統一された『血』。視覚から来る恐怖とデストラップが、プレイヤーを精神的にじわじわと追いつめていく……。

「見た目」が怖いステージが満載!

呪いのゲームが現実

ナナシ ノ ゲエム 目®

タイムリミットの7日までに「呪いのゲーム」をクリアせよ

「現実世界」と、レトロ風の2D「ゲーム」が交錯する、ホラーAVGの第2弾『ナナシ ノ ゲエム 目』。今回は、その魅力をさまざまな角度から徹底追求。さらに開発者へのインタビューで『ナナシ』のすべてを解き明かす!





「左目」に何かが映る……

▲本作では、DSの画面と主人公の視界が連動。主人公の「左目」には、本来人間の目では見ることができない怪奇現象が映る。「左目」で見えるモノをたよりに現実世界のさまざまな施設を探索し、「呪いのゲーム」の真相に迫れ!

◀「現実」の世界で探索を続けていくと「ゲーム」が配信されてくる。この「ゲーム」と「現実」は密接に関係。一方の世界で起こした行動が、もう一方の世界に影響することも……。2つの世界を切り替えて、謎を解いていこう!

呪われた「ゲーム」によって崩壊する現実と虚構の境目。怪異を映す「左目」の力をたよりに、再び始まる呪いの連鎖を断ち切れ!

ナナシ ノ ゲエム 目		
発売中(8月27日発売)	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	AVG(ホラーアドベンチャー) ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス 謎解
	備考	プレイ人数:1人用

登場人物

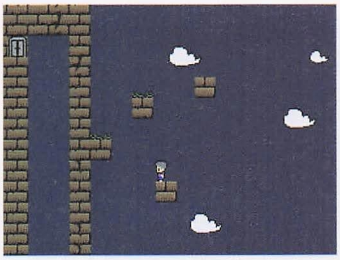
「ノロイノゲエム」を手に入れた主人公に協力してくれる人物たちを紹介。彼らもまた、呪いによって人生を歪められていくことになる。



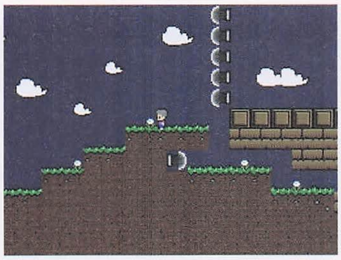
大隣 友人(オオトナリ ユウト)
主人公が住むアパートの、隣の部屋に住んでいる同級生。性格はおとなしめ。

実見野 恋(マミノ レン)
医学部に在籍している女子大生。見えないモノが見える現象に興味を抱く。

川越 悠之助(カワゴエ ユウノスケ)
南部大学の教授。「情報結晶化理論」という独自の理論を発表しているが……。



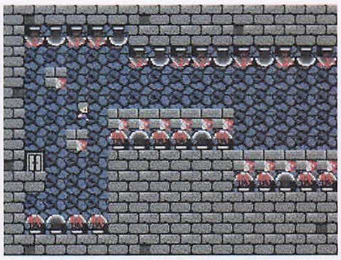
▲左上にあるのがスタート地点。ゴールはどこで、どのように進めばいいのだろうか？



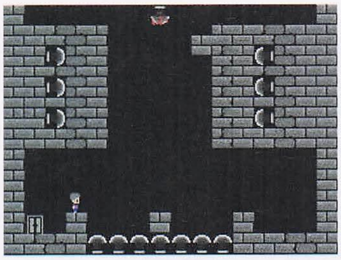
▲『ナナシ ノ ゲエム 目』では簡単なステージばかりだったオクガイも、複雑な地形で登場！



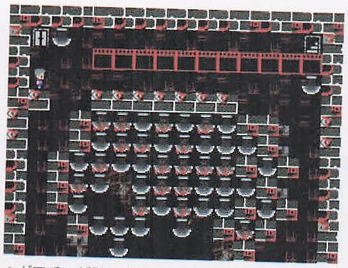
▲壁に囲まれてスタート地点から出られない!? どこかにすり抜けられる壁がありそうだが……。



▲一見すると、走り抜けるだけで簡単にクリアできそうな感じ。しかし、奥にはワナが……。



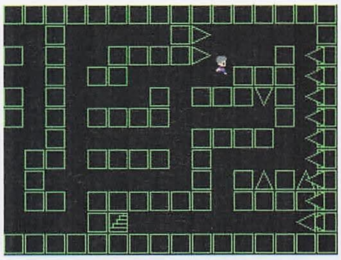
▲真ん中の床が上に動きそうな感じだが、上下左右に備え付けられたギロチンが恐ろしい。



▲ギロチンが壁の中に埋まった不思議なステージ。壁の中だからといって油断していると……。



▲オオヤマの家があった場所もおどろおどろしい見た目に。彼の身に何があったのだろうか!?



▲シンプルなワイヤーフレームのステージも存在。だが、難易度は見た目ほど単純じゃない！

を破壊していく・・・

『ナナシノゲエム目』探索レポート

リアルなロケーションが多数登場する本作。ここでは、担当ライターが本作に登場する施設をレポート。恐怖の一端をここに記す。

CASE 1 地下鉄南都線

人気のない地下鉄に潜むモノ

探索の第１歩は、地下鉄南都線。地下鉄は本来利用者が多く、恐怖感も少ないはず。しかし、ここはどうも様子がおかしい……。それは本作に登場する施設が呪いによって、歪められた姿を見せているからのようだ。そのため昼間だというのに人の姿はなく、蛍光灯も切れかけた不気味な空間を探索しなければならない。おそるおそる地下に下りた私を待っていたのは、化物・ルグレが床をはいずりながら向かってくる姿だった。ルグレの移動は遅く、逃げるのは容易だが、歩かずに床をはう姿から人身事故を連想してしまう。地下鉄というロケーションが、さらにその想像を強固にしていく。あとずさり、扉を開けたところで「ゲーム」が配信されてきた。それは、番人がいる「牢屋」から脱出するという内容のゲームだ。そのゲームを象徴するかのように、牢屋のように閉鎖された地下鉄ホームを私は逃げ回った。非常用の防火扉を開け、誰もいない駅をひたすら落とし物センターを目指して逃げ続ける。誰もいない駅員の休憩室では、電源が入ったままのＴＶが砂嵐を映している。すすり泣く声をたよりに女子トイレに入ってみても、そこには誰もいない……。ホームに出ると、なぜか電車が停車している。電車の中に入って行ったルグレのあとを追い、車両を通り抜けると、奥の部屋で再びゲームの配信が……。だがしかし、今度のゲームはどこにも逃げ場がない。ためらっていると「ミツケタゾ！」の声とともにゲームが終了し、ルグレが目の前に……！



◀ゲームのなかで、番人に見つかってしまう主人公。そして現実でも……。

CASE 2 カラオケボックスウタヤ

かつて惨劇が起きたカラオケ店

3日目に訪れる場所の1つ、カラオケボックスウタヤ。かつて急死事件が起きたこの場所では、進むごとに店内に設置されたスピーカーから、女子高生たちの会話が聞こえてくる。その内容は、どうやらここで起きた出来事の再現のようだ……。まるで私を誘うように、行く先々に半開きのドアが見える。そのドアを開けて進んでいくと、ロッカールームで「左目」にノイズが走った。何かがいると警戒しながらロッカーに近づく。いかにも怪しげなロッカーがあるが、なんとなくこれを開けるのはイヤな予感がしてためらわれる。ほかを探索していると、「左目」に白い手形が映った。そして、配信される「ゲーム」。それは、騒音を出す花によって被害を受けている町を救うという内容だった。どうやらゲーム内で花を消して人々を救うことで、探索範囲が広がっていくようだ。ゲームをクリアしつつ進んでいくと、スピーカーから女子高生たちの悲鳴が聞こえてくる。それは、「呪い」が生んだ悲劇の真相を語っていた。しかも現実世界と呼応するように、消しても消しても、ゲームの中の花は増えていくばかり。ゲーム内の町は壊滅的な被害を受けていく。現実も、部屋にある食物に虫が混ざりはじめ、どんどんおかしな方向へ……。やがて私は、壁一面がサイケデリックな落書きで彩られた奇妙な部屋に入った。ここには「左目」だけに見える赤い手形がある。調べると、奇妙なACTが配信されてきた。それは新たな「呪いのゲーム」。これをクリアすると、サイケデリックな扉が開き……。





◀サイケデリックな落書きが書かれた部屋。この先には何が!?

CASE 3 慈急総合病院

呪いの廃院に安息はない……

５年前に廃院になったはずの慈急総合病院は、２つの姿を見せる。それは、呪いによって歪められた赤さびた地獄のような風景と、本来現実にあったはずのキレイで清潔な風景だ。呪いのゲームをプレイすると、世界が歪められた姿へと変わるため、それまでとはケタ違いの恐怖感を感じる。しかも、呪いのゲームが作り出した世界では、血で染まる手術室や浴槽など、ここで起きた事件の一端を垣間見ることができるのだ。さらに、この場所では呪いを振りまく存在が、ゲームの中でも私に恨みの言葉をあびせてくる。ゲームを進めると現実の病院に戻ってこれるが、それでも呪いの力が強すぎて、私はすぐに赤さびた世界へと連れ戻されてしまう。あちらこちらにおぞましい惨劇の跡が残る異常な世界を進むと、浴室らしき場所に出た。「左目」だけに見えるおびただしい床の凝血痕がとても痛々しい。徘徊するルグレは、ここのナースや患者のなれの果てなのだろうか。さまざまな不快音が鳴り響くなかを私は進む。保育器のある部屋では「コロシテ」という人々のささやきが耳にこだまする。しかし、ここにはルグレ以外の姿は見えない。床が崩れ、手術室や霊安室なども明らかに異常な場所にある赤い世界を進んでいく私。そして、病院の最奥で、ついに私は「呪いのゲーム」を配信していた原因へとたどり着く。そこで私が見たものは……残念ながら、私が記せるのはここまでのようだ。この続きは、ぜひアナタの手で……解き明か……し……



◀5年前に廃棄されたはずの病院が、地獄のような世界に！　進んでいくと、なぜか公衆電話から着信音が鳴り響く。おそるおそる受話器を取ると……。

ノロイノゲエム™ 獄

●配信中 ●DSiポイント：500ポイント ●ACT

『血』に続く横スクロールACT第2弾『獄』。こちらは「闇」がテーマで、闇の中を落下、闇の中からトラップ、といったシーンが存在する。難易度は、『血』と同じく比較的簡単な「ノオマルモオド」のほか凶悪難易度の「アナザアモオド」「ジゴクモオド」の2種類をプレイできる。



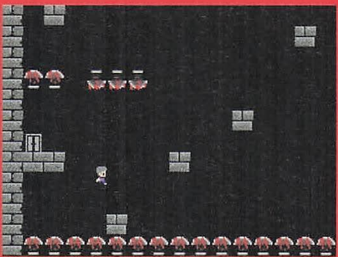


◀▲『血』と『獄』のゲーム自体の難易度は、どちらも同じくらい。しかし、こちらのほうがステージ構成やトラップ配置が複雑に作られているため、体感的にはやや難しく感じるかもしれない。腕に自信がある人は、ぜひこちらも挑戦してみよう！

悩ましいトラップだらけ！



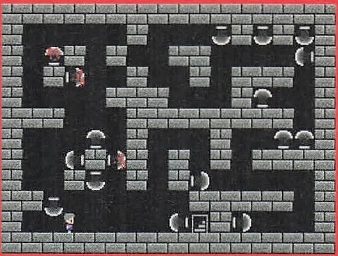
▲ひたすら上へ、上へと登っていくステージ。単純なだけに、気の緩みが命取りに!?



▲使えそうな足場が1個ずつしか存在しないステージ。ジャンプの失敗は許されない!?



▲『ナナシ ノ ゲエム 目』では、裏メンの証だった緑の床。本作でも高難易度を表すのか……。



▲目前にゴールが見えるが、うかつに近づくとギロチンの餌食。ここは、遠回りが必要だ。

呪いのゲームが現

企画

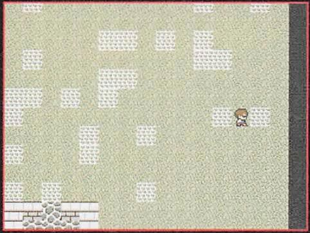
死ナナイタメノ

ノロイノアクション攻略

本作に収録されている呪いのACT。そのテクニック&ステージ攻略を掲載！

カアトリッヂの入手方法

呪いのRPGで「カアトリッヂ」を入手すると、呪いのACTで遊べるステージが増えていく。その具体的な入手方法と入手場所は下記のとおり。特に20番台のカアトリッヂは、入手に複雑な条件が必要なものが多かったり、時間や日時限定のものがあったりするので要注意。なお、入手したカアトリッヂは、オオヤマ救出後にタイトル画面の「オオヤマ」からプレイできるようになる。全ステージをクリアすると、さらに隠しステージが出現するので、ぜひ挑戦してみてほしい。



▲「カアトリッヂ30」は、この場所を起点に、下の表の順番で移動すると入手できる。

● ノロイノゲエムの入手方法 ●

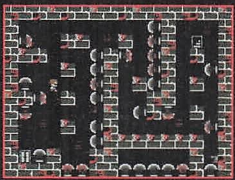
番号	場所	カアトリッヂの入手方法
1	大山教授の家	「大山教授の家」で赤い手形タッチで起動するゲームをクリアする
2	地下鉄駅	「地下鉄駅」で赤い手形タッチで起動するゲームをクリアする
3	カラオケボックスウタヤ	「カラオケボックスウタヤ」で赤い手形タッチで起動するゲームをクリアする
4	ホテルクエント	「ホテルクエント」で赤い手形タッチで起動するゲームをクリアする
5	南都陽光学園	「南都陽光学園」で赤い手形タッチで起動するゲームをクリアする
6	ナオキorケンタの墓	「ナオキorケンタの墓」で赤い手形タッチで起動するゲームをクリアする
7	慈急総合病院	「慈急総合病院」で赤い手形タッチで起動するゲームをクリアする
8	尾高の家	ゲエム内の尾高の家で入手
9	大山教授の家	アパートの跡地があるエリアでゲエムを起動して入手
10	地下鉄駅	駅員の仮眠室で配信されるゲエム内の牢獄で入手
11	地下鉄駅	最後に配信されるゲエムで、隠し通路からさらに奥へと移動して入手
12	カラオケボックスウタヤ	店のカウンター裏で入手
13	カラオケボックスウタヤ	DSの時計が13日のときに地下室への階段付近で入手
14	カラオケボックスウタヤ	ゲーム内の地下室で入手
15	ホテルクエント	6階で配信されるゲエムで入手
16	ホテルクエント	8階で配信されるゲエムで入手
17	ホテルクエント	トイレで配信されるゲエムで入手
18	ホテルorカラオケボックス	最後に配信されるゲエムで入手
19	南都陽光学園	保健室でゲエムを起動して入手
20	南都陽光学園	理科室(地下の部屋)でゲエムを起動して入手
21	南都陽光学園	男子トイレでゲエムを起動して入手
22	南都陽光学園	血まみれの階段でゲエムを起動して入手
23	ケンタの墓	最後に配信されるゲエム内の壊れた建物の裏手で入手
24	ナオキの墓	DSの時計が午前00:00:00～00:59:59にゲエムの井戸付近で入手
25	ケンタorナオキの墓	DSの時計が午前01:00:00～01:59:59に鳥居の前のゲエムで入手
26	ケンタorナオキの墓	DSの時計が午前02:00:00～02:59:59に鳥居の前のゲエムで入手
27	慈急総合病院	DSの時計が午前03:00:00～03:59:59に最初のゲエムで入手
28	慈急総合病院	ゲエム内にある建物の2層目で入手
29	慈急総合病院	ゲエム内にある建物の4層目で入手
30	慈急総合病院	7つの扉があるフロアで、特定の場所から下2右2下2左4下2右3下3左4上1左2下2左2下1左2上1左2下1左2上4左3下1左3上4左2下3左1下3右1下1右2上1右2下1右1の順に移動

アクションのポイント

移動とジャンプだけというシンプル操作の本作。しかし、全ステージのクリアを目指すなら、特殊なジャンプテクニックも要求される。その一部を解説していこう。

1 困ったらジャンプでしのげ！

本作では、ジャンプの使い方がカギを握る。特に、タテに並んだ頭上のブロックに飛び乗る場合は、ブロック端から落ちるギリギリでジャンプする必要がありタイミングがシビア。何度も練習してコツをつかもう。



◀空中に足を踏み出した瞬間に真上へジャンプ！

2 動く床を見極めろ！

動く床やこちらに飛んでくるギロチンは、よく観察してみると、ほかと違った外観をしている。ギロチンの場合は血の付いていないものが、床の場合はブロックの左上に模様があるものが目印だ。間違えると命取りになるので、気をつけよう。



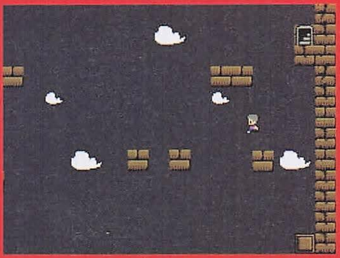
◀動く床は、ブロックの左上が目印だ。

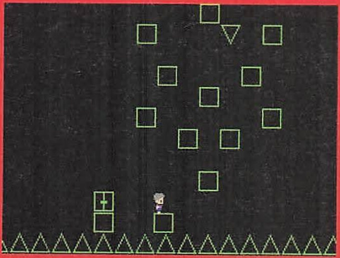
CHECK 31メンクリアで裏メンが出現!!

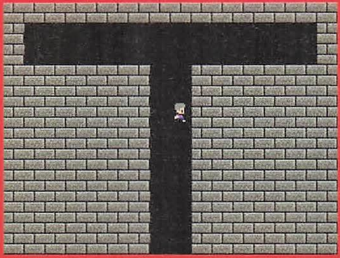
30メンをすべてクリアすると、隠しステージの「31メン」が出現。さらに、絶望的な難しさの「裏メン」も！

「裏メン」を出現させる方法

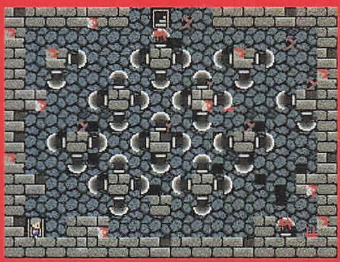
①全30メンをクリアし、出現した31メンをクリア
②血がついた井戸でタッチパネルを押しつつ、Ⓐボタン

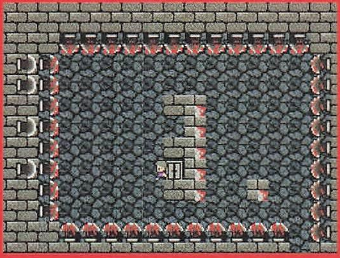

▲地面が見えないほど高い位置にゴールが存在。足を踏みはずせば二度と上まで戻れない!?

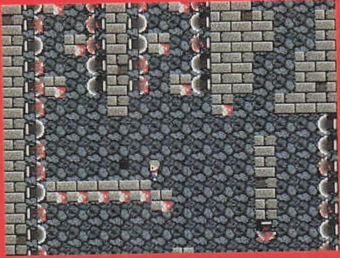

▲ワイヤーフレームのステージ。ブロックの配置を見る限り、簡単そうにも見えるが!?

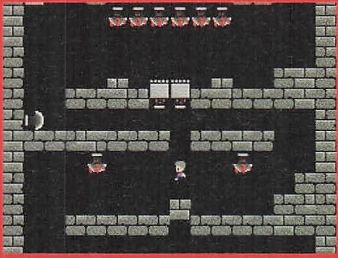

▲T字型の空間を落下していくステージ。その下にあるのはワナか、それとも……？


▲安全地帯は1カ所だけ!?　落下するギロチンの合間をぬって、正しいゴールを目指せ！


▲ブロックの四方八方にギロチンを取り付けたステージ。足を踏みはずしたら即死確定だ！


▲勢いをつけて垂直ジャンプしないと上に登れない。失敗したら地獄へ真っ逆さまだ！


▲ギロチンに囲まれた2つの細い道が、上へと伸びている。正解は、果たしてどっちだ？


▲頭上に、謎のブロックが見えるステージ。何やら、イヤ〜な予感もするが……。

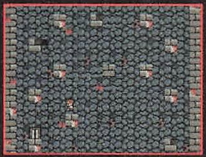
実に侵食していく・・・

ナンカンステージヲ攻略セヨ……

凶悪な難易度を誇るステージの数々。そのなかでも、応用テクニックが必要で攻略が難しい20番台以降の4ステージを攻略していこう！

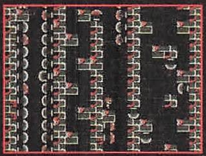
ノロイノゲエム21　一度登ってから落ちる必要アリ

動く床を使うと一気に上まで登れるが、ギロチンが大量に仕掛けられているため、その床を使うにはギロチンを発射させておく必要がある。まずは、ジャンプで一番上のゴール付近まで登っていき、上から2段目に着いたら左から発射されたギロチンを回避。そのまま落下して、動く床に乗ろう。そのあとは、右上のゴールに向かえばOKだ。


◀一度登ってから落下し、この位置の動く床を使って再度上まで登っていこう。

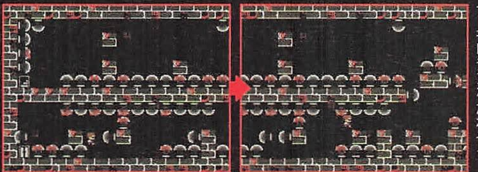
ノロイノゲエム27　落下しながら位置を調整

最初は動く床に乗り続け、ギロチンが当たる直前で右下へ。次の動く床は、床が動いたらジャンプして、床の下に回り込むとギロチンをよけられる。上まで登っていく通路にたどり着いたら、落下する床からジャンプしてギロチンを誘導。素早く飛んで床を落下させないようにするのがコツだ。あとは、そこから上へ登りゴールを目指そう。

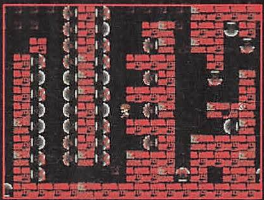

◀この位置でジャンプし、動く床の下側に回り込もう！

ノロイノゲエム29　ブロックを先行させせよう

まず、最初の動く床に乗ったら床よりも先に降りて、その先にあるギロチンを落下させる。その後、あとから来た先ほど乗っていた動く床を足場にすれば、先に進むことが可能だ。ラストの動く床は、2つのブロックがある場所に着く前に、早めにジャンプしておくのがポイント。こうすれば、上下にあるギロチンを回避できる。


◀ブロックより先に降りて、ギロチンをかわそう。

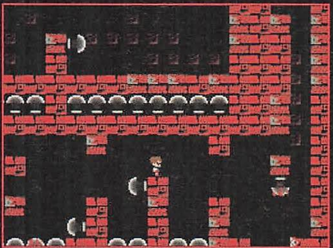
ノロイノゲエム31　半歩ずらして垂直ジャンプ！


▶空中に足を踏み出す瞬間に、真上めがけてジャンプ。

ゴールまでのルートはいくつかあるが、真ん中のブロックを使うと、比較的短い距離でゴールを目指せる。ただし、ここは真上にあるブロックに垂直ジャンプで登らなければならない。空中に足を踏み出すのと同時に飛ばないと、上のブロックへたどり着けないので要注意だ。コツは、キャラを半歩ずらして立たせてから、一歩踏み出す瞬間に飛ぶこと。苦手ならステージ24などで練習しておこう。

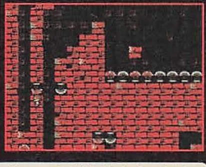
天井に貼り付いてギロチンをやりすごせ！

ここは、さまざまな場面でジャンプを使うステージ。天井にジャンプすれば一定時間飛び続けられるというテクニックを使って、ギロチンをやりすごすこともカギとなる。また、タイミングをずらしてギロチンを飛ばすのも忘れないようにしよう。


◀Ⓐボタンを押して天井にジャンプし、そのまますぐに移動しよう。

※隠しルートを使えば近道も可能！

このステージには、隠しルートが存在する。行き方は、まずスタート地点の中央にある動く床を使って上まで移動する。そこから左側に降りて、動く床でさらに上へ。その後、右の写真の位置から、壁をすり抜けるとショートカット可能だ。ただし、こちらは通常ルートよりもはるかに難しい。腕に自信がある人は挑戦してみよう！


◀このブロックをすり抜ければ、ショートカットできる。

ただいま絶賛プレイ中!! ▶▶▶ 開発者インタビューの前に3周して「カアトリッヂ」集めをひたすらやったボク。それでも、グッドエンドが見つからないので悩んでいたら……この続きはインタビューで！　ちなみに、その後本編そっちのけで「呪いのゲーム」のACTをひたすら遊んでいたのですが、遊びすぎてDSのⒶボタンがペコペコになりました（笑）。十字ボタンを押していた左手もいまだに痛いんですが、もしや、これこそがゲームの呪いってやつなのか……!?
（まさん/プレイ時間:30時間）



ネタバレ注意!!

謎の開発者T（仮）氏が『ナナシ』のすべてを語る！

クリア後も、細かい謎が残る本作のシナリオ。その数々を開発者のT（仮）氏が明かしてくれた！

開発者 T氏 『ナナシ ノ ゲエム』シリーズを手掛ける謎の開発者。その正体は、本作をクリアした人にはバレバレの気もするけど、一応謎に包まれている、らしい。

出そうで出ないのが、一番怖い！

――まずは本シリーズ開発の経緯から教えてください。
開発者T氏（以下、T）：3年前にホラーFPS（主観視点のSTG）のゲームセッションがあったんです。そこで死体のほうにカメラを向けると死体がなくなっている仕掛けや、後ろが気になってしまうゲーム性を見て、ホラーとFPSは相性がいいなと気づいたんです。そこからDSを使って主観視点の3Dで何かできたらおもしろいなと考えたのが開発のきっかけですね。ただ、最初はホラーじゃなくて普通のAVGの予定だったんですよ。ですが作っていくうちに、やっぱりホラーのほうがマッチングがいいなと思ったんです。ホラーゲームって、銃の弾丸が少ないとか、ギリギリ感があるとすごく怖い。そんな心理的な怖さを感じられるホラーを作ろうということになったんです。そのときに、ゲーム中で「ゲーム内ゲーム」が配信されてきたら怖いんじゃないかという発想が生まれました。そこから前作の『ナナシ ノ ゲエム』が誕生しました。
――ゲームで遊べるのはRPGでしたが、いわゆる戦闘を入れようという話はなかったのですか？
T：それはなかったですね。断片的に呪いが送られてくるという形にしたかったので。『目』で戦闘を入れようかという話もありましたが、あくまでも断片的ということで入れませんでした。ユーザーさんのなかにはRPGだけを遊びたいという人もいるようですが。
――たしかに、ゲーム内で遊べるRPGのストーリーは結構気になります。王道なRPGって感じで。
T：でも、あれをガッツリやったら「なんだこれ」ってなっちゃいますよ（笑）。すべてがわからないからこそ、おもしろく感じられるんだと思います。
――なるほど。ところで、本作は音楽も含めて、なにか懐かしい感じがしますね。
T：開発者がみんな、ファミコンの頃のゲーム体験がありますからね。ゲーム画面も音楽も「懐かし怖い」部分をあえて狙っています。
――なるほど。それでは、続編である『目』を作ることになった経緯を教えていただけますか？
T：ユーザーのみなさんのおかげで、前作は新作として結果が残せたので、続編が作れるようになりました。でも、いざ続編を作るとなったときに、前作は前作できれいに完結しているのでどうしようか、と悩んだんです。ただ「ゲーム」そのものは残っているので、呪いだけが広がっていくといった描き方は可能だなと。そんなところから本作ができました。実際、あのゲームはかなり広範囲に呪いが広がっているので「●●の場合」といったショートストーリーも可能なんです。そういった形で、今後も続けられるといいですよね。
――今回は、前作に比べてギミック的なルグレが減っていますが、その理由はなんでしょうか？
T：前作では上からガッと襲って来たりと、ケースバイケースで仕掛けとして作り込んだんですが、今回はボリュームも多いので、どちらかというとマップ自体を仕掛けにしようと思ったんです。肝試しでもそうですけど、お化けが出てくることよりも、出そうで出ないほうが怖く感じるじゃないですか。闇を本質的に怖がるような不安感、それがいわゆる「Jホラー」だと思うんです。そういった意味で、曲がり角が怖い、ドアを開けるのが怖いという、今まで行ったことのない場所に入っていく怖さが重要だと考えました。なので、今回は曲がり角を多くしたり、ドアを多くしたりという方向で作っています。ホラーって、開発しているとギミックを入れすぎちゃうんですが、入れすぎるとかえって怖くなくなるんですよ。むしろ、何もない空間をどう作るのか、というのがキモでしたね。
――マップ自体が仕掛けということですが、左目のギミックもそういった発想から生まれたのですか？
T：前作の基本は踏襲しつつも、DSの機能を生かせるものが欲しかったんです。前作でもルグレが近づくと画面が乱れたんですが、今回は両方の画面を意識するので、よりわかりやすいと思います。
――そういえば、今回は「音」もかなり重要ですね。
T：じつは、ホラーって音が勝負だと思ってるんです。前作もすごくムードが出てましたが、今回はサウンドスタッフがノリノリでやってくれたので助かりました。
――今回、難易度の高い2D・ACTが収録されていますが、これにはどういった意図があるのですか？
T：やり込み要素というか、コレクションとしていつまでも遊べるようにしたかったんです。ただ、やり込み要素なので、クリアに必要な部分はボクでもできるようにしてくれといいました。自分はあまり得意じゃないので、10メン以降は無理ですけど（笑）。あと、限定カアトリッヂの入手方法が複雑なのにも理由があります。今はネットで情報を共有しあう時代じゃないですか。だったらわざと難しくして、みんなで探す過程を楽しませるのもアリかなと思ったからなんです。
――やはりカアトリッヂを入手した先にグッドエンドが隠されているということですか？
T：グッドエンドはありません（笑）。今回は、全部が



◀本作のルグレは、近づくまで姿が見えない。そのため恐怖感が倍増。



◀難易度が高い呪いのACT。ほかの人にやらせて、反応を観察してみるのも楽しい!?



◀ブラインドから、外をのぞきながら我々にさらなる秘密を語るT氏。そこで語られた驚愕の内容とは!?

さらなる『ナナシ』の秘密に迫る……

ゲーム中では明確な答えが得られない、さまざまな謎めいた描写も出てくる本作。上のインタビューでこぼれた『ナナシ』の疑問を、一問一答形式でT氏にぶつけてみた。本誌で初公開の衝撃的（？）な事実が、今明らかになる!? ここを読めば、本作をさらに深く楽しめること間違いなしだ!!

Q：怪奇現象が起きたってホント？
A：おはらい済みなんですけどねえ

『ナナシ』を作っていると、応接間の電気が突然プツッと消えたりとかはよくありましたね。ある印刷物を刷ったら、データ上では黒色になるはずなのに真っ赤になったりとか不思議議なことが起きるんですよ。毎回、おはらいしてるんですが……。

Q：カオナシの正体って何ですか？
A：想像におまかせします。

基本的に、気持ち悪い人形のパーツだと思ってもらえれば間違いないですね。ゲーム中に外見が出てくるわけではないので、どんな姿なのかは想像におまかせします。

バッドエンドなんです。
——え!? 全部バッドエンドなんですか？ どおりで見つからないわけだ……。
T：というのも、前作はホラーだけどいい話になっていましたが、また同じことをやってもつまらないので。あと、今回はゲームだけが暴走していて呪いの根を断つことはできないので、めでたしめでたしなハッピーエンドにはできなかったんです。それならいっそ、衝撃的な終わり方のほうがいいだろうなと。
——なるほど。さきほど、呪いの根源という話がありましたが、今回の「呪いのACT」は誰が作ったゲームなのでしょうか？
T：呪い自体が姿を変えて蔓延したということなので、制作者はいません。呪いの力が、ゲームのジャンル自体も変えちゃったんです。だから、次回作では「ノロイノ脳トレ」になってるかもしれない（笑）。
——RPGの「ノロイ ノ ゲエム」は、前作と同じものなのですか？
T：いえ、違いますね。前作はアサヒの「ノロイ ノ ゲエム」でしたが、今回はゲームだけが暴走して形を変えているので、厳密にいうと前作のゲームではないです。共通しているのは最初のヴァルナだけですね。わざと最初だけ同じで、前作とのつながりを想像させつつ、変わっていくという感じを出したかったんです。



川越教授は、実はヘタレな人だった！

◀T氏いわく、どちらかというとヘタレだから行動しない川越教授。制作当初は、ルグレ化する予定もあったようだ。

CHECK 前作『ナナシ ノ ゲエム』の物語をおさらいしよう！

前作『ナナシ ノ ゲエム』は、本作より1年前の南都大学が舞台。主人公は、先輩の尾高から「呪いのゲーム」を送られたことで、呪いに巻き込まれることになる。友人のリコや大山教授の力を借りながら、呪いを解くために、さまざまな施設を探索する主人公。やがて主人公は、ゲームの開発会社に行き当たり、「呪いのゲーム」にまつわる悲しい事件の結末を知ることになる。その後、主人公の活躍により「呪いのゲーム」の発端となった事件は解決し、呪いの連鎖は止まる。しかし、それは新たな呪いの始まりにすぎなかった……。



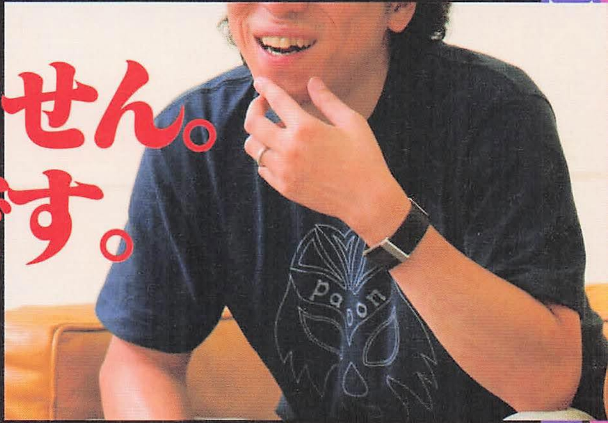
◀最初の町から出られずに死亡した主人公の先輩・オダカは『目』にも登場！

前作の主人公は生きています

——今回、シナリオ分岐を入れた理由は？
T：1つのシナリオを長くするよりも、選ばせたほうが何度も楽しめると思ったからです。だから、分岐はどちらかが正解というわけではありません。
——キャラクターについてもいろいろ気になるのですが、ユウトは主人公に特別な感情を持っている……？
T：うーん、あれは親友と2人だったのに、女性が入って3人になって起こったジェラシーみたいな感情ですね。まあ、どうとらえていただいても自由です（笑）。
——今回、川越教授だけは被害にあってないですね。
T：彼は、一歩踏み込めない人間なんです。踏み出せないからこそ、呪いにもとらわれない。そういう人がいてもいいんじゃないかと思ったんですよ。
——そういえば、前作の主人公はどうなったんでしょう。設定としてはグッドエンドで終わったのですか？
T：そうですね。前作で呪いの発端は解決したので、前作の主人公はどこかで生きてます。ちなみに、舞台が前作と同じ大学なのは、呪いの真相は知らないけど真相に近い人たちの物語にしたかったからです。

——話は変わりますが、DSiウェアで『ノロイ ノ ゲエム』を配信した意図を教えていただけますか？
T：今のゲームは寿命が短くて、遊んだら売っておしまい。だからカアトリッヂとか配信とかで、どんどん世界が広がっていくようにしたいなと思ったんです。もっとやりたいって人は、DSiウェアのほうをやってもらうといいですし、逆に、そこから『ナナシ』に入ってもらうのもアリですね。
——ちなみに、次回作の構想などはありますか？
T：漠然と作りたいということぐらいしか考えてないですが……今度は、通信でお互い呪いあうようなことができたらおもしろいですね。みんなで廃墟に行って肝試し、みたいなことをゲームで。今考えているのは音を使ったらおもしろいかなあと。人によって音が聞こえたり聞こえなかったりすると、楽しそうですよね。
——最後にユーザーに向けてひと言お願いします。
T：『ナナシ ノ ゲエム』って怖いゲームなんですけど、人にやらせてみたくなると思うんです。特に、今回はACTも入っているので、ほかの人にプレイさせてリアクションを見ると楽しいですよ。いろんな人と共有しながら、何度も遊んでほしいですね。

グッドエンドはありません。すべてバッドエンドです。（開発者・T氏）



Q：オオヤマの家にある宝箱は開けられる？
A：あれは絶対自分では開けられないです。

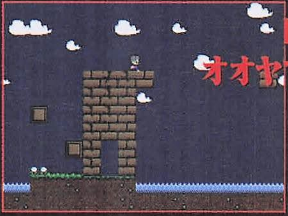
あれ、ボクも開けられないんですよね。というか、絶対に自分では開けられない宝箱なんですよ（笑）。オオヤマを助けるまでは開かなくて、TSにオオヤマが来たあとは勝手に開いている。開きそうですが、何をやっても開けられないっていう。オオヤマにだまされた！ と思ってください（笑）。ただ、あの箱の中身自体は、彼が主人公のTSに来たときに持ってきたんだと思います。地下鉄の手紙を持った青年とか、そういった語られていない部分を、ユーザーさんに補完していただけるとうれしいですね。



▲開発者によると、中身はオオヤマの私物で、あまりたいしたものではないらしい。

Q：オオヤマは開発でも人気があるのですか？
A：キャラがどんどんひとり歩きしちゃいました！

人気というわけではないですが、使いやすいという面はありますね。そのうち「大山教授と不思議な●●」みたいに、彼が主役のシリーズものが出たりして（笑）。



DSiウェアでオオヤマが大活躍!?

◀現在好評配信中のDSiウェア『ノロイ』の操作キャラは、実はオオヤマ！ どんどんキャラが立っていく教授の今後に要注目!?



主役はオオヤマ!?



ガンダム30周年記念タイトルであるPS3『機動戦士ガンダム戦記』の魅力を、独自の視点で徹底解析!

機動戦士 ガンダム戦記

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLEFIELD RECORD U.C.0081

機動戦士ガンダム戦記

発売中(9月3日発売)　通常版:¥8,379(税込)／PS3同梱版:¥38,359(税込)

PS3			
ジャンル	ACT(部隊統率型アクションゲーム)	ACT	
メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:ベック	戦略	
備　考	プレイ人数:1～8人／オンライン対応	対戦	

ガン子が宇宙世紀0081の激戦をレポート!!

テレビ放映以来30年間愛され続け、今なお新たなシリーズが作り続けられる「ガンダム」という作品。その30周年記念タイトルとして発売されたのが、初代ガンダムの1年後を舞台としたアクションゲーム『機動戦士ガンダム戦記』。ここではガンダムに魅了され続ける女性ライターの視点から、初代ガンダムの魅力とともに『機動戦士ガンダム戦記』のおもしろさをレポートしていこう!





▲僚機となるMS2機に指示を出しながら、過酷な戦場を戦い抜こう。自分だけ突出しすぎると、仲間の援護が得られず苦戦も!

◀指令を出せば、特定の敵に集中攻撃することも可能。戦術をうまく組み立てて敵を孤立させれば、部隊の被害も少なくなる。

『機動戦士ガンダム戦記』ってこんなゲーム!



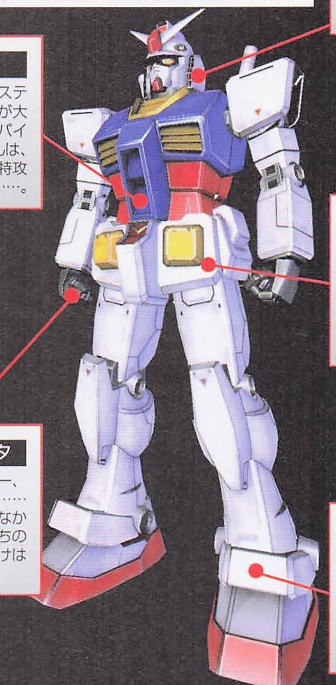
連邦軍かジオン軍いずれかの小隊の隊長となり、部隊を指揮しつつ、さまざまなミッションをこなしていこう。単機で武器を振り回すだけではなく、部隊の仲間たちに的確に指示を出しながら戦うことが攻略のポイント。70機以上登場するMSを自由にカスタマイズし、自分だけの愛機で仲間とともに戦場を戦い抜け!



▶敵に囲まれたピンチの局面でも、僚機との連携をとって戦えば突破できるはず。

私コラム どうしてこんなにガンダムが好きなの?

パーツで見るガンダムの思い出



ヘッド
ジオングとの最終決戦の際には、見事にもがれちゃった。「たかがメインカメラ」呼ばわりされたので、あまり重要じゃないのかも。

コクピット
コアブロックシステム搭載で、生還率が大幅アップ! 先輩パイロットのリュウさんは、コアファイターで特攻しちゃったけどね……。

ボディ
ザクのバズーカで穴が空かなかったりするけど、グフのヒートサーベルではばっくり斬られたり。強度に関してはちょっと気まぐれ。

マニュピレータ
ガンダムハンマー、ビームジャベリン……劇場版では登場しなかったイカす武装たちの感触を、この指先は覚えているはず。

レッグ
グラブロとの戦いのときにはざっくり斬られました。身軽になったおかげでアムロは勝利するから、やっぱり脚なんて飾りなのかな。

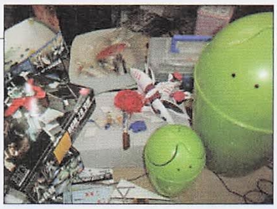
30周年ということは私よりもずっと年上なガンダム! ガンダムは1979年にテレビ放映され、再放送で人気に火がつき、1981年にはテレビシリーズを再編集した劇場版3部作が公開されて社会現象となりました。

ガンダムはよく「元祖リアルロボット」という風に形容されますが、1979年にテレビ放送されたものを今見直すと、主人公アムロは「父親の作ったロボットに乗り込む少年」で、ジオン軍の実質的な指導者ギレンは「人類の支配をもくろむ宇宙からの侵略者」といった、従来のロボットアニメの文法を踏襲していることがわかります。しかしそれでもなおガンダムがリアルロボットの元祖と呼ばれるゆえんは、味方の背景に「官僚主義に支配された政治の腐敗」を、敵の背景に「虐殺を正当化する優生思想」を設定することで、善玉悪玉双方の対立点が、あくまで現実のあり方とリンクしていることが理解できる点です。ガンダムで描かれる戦争は、私たちが現実に直面するいさかいや矛盾そのものなのです。

とまあ妄想の考察はともかくとしてです。そういったリアルで切実な世界で戦うキャラクターたちが、カッコいいロボットに乗りながらやっぱりリアリティのある内面を抱えているのが、ガンダムの一番の魅力ですね! こちらも「元祖根暗主人公」として名高いアムロくんですが、実際のところ、アムロはやけに努力家だし、ガンダムを盗んで逃げても単独で敵基地を破壊しに行っちゃうしで、好戦的、というか責任感の強い部分が印象に残ります。アムロが戦いたくないと叫ぶのは、守るべき避難民がエゴイズムを発揮して他人を省みないときなど、実にまっとうな反発を感じたときだけなのです。でも現実の世界ならば、そんな状況は日常茶飯事。だからアムロもしょっちゅう反発したり、戦いたくないなぁと思ったりしちゃうのです。そう、その姿は、たくさんの人たちのなかで対立や誤解に直面して思い悩む、私たち視聴者の姿そのものなのですよ! リアリティのある世界において、切実な悩みを抱えながら生き方を模索していたアムロが、それでも生き残って、「僕にはまだ帰れるところがある。こんなに嬉しいことはない」と言えるラストシーンは、アムロに感情移入してきた視聴者にとっても嬉しいことなのです。アムロほど強くもなければ努力家でもないけど、私もがんばって生きていくよ! ああもうガンダム! 30年後もきっと大好き!(ガン子)

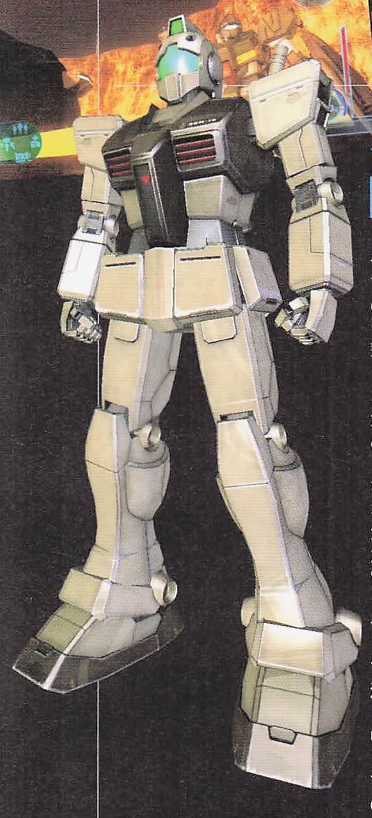
わたしのゆめ 連邦の白い奴になりたいの!

アムロに感情移入したと言いつつ、ボロボロになりながら最後まで戦い続けたガンダム自体もカッコいいですよね。パイロットもいいですけど、アムロを乗せって戦うほうが、私としては憧れます。身長を18メートルまで伸ばすにはどうすればいいかなあと、今もなお模索する日々です。



◀雑貨屋さんで買ったゴミ箱。目を描かずにはいられません。

まだまだ言うよ! ガンダム大好き!! ▶▶▶ 今年の夏は実物大ガンダムの話題一色であったと言っても過言ではないですね。会う人会う人に、「お台場行った?」と聞かれました。もちろん行ってはみたものの、ガンダムになりたいなあという思いばかり募ってしまって、遠くから眺めるだけに留まりました……。余談ですが、ガンダムのデザインをした大河原邦夫さんの講演会に行ったら、「あれって誰の絵からおこしたの? カトキさん?」と仰ってました。プラモ用とかいろんなデザインがありますからね。見比べてみると楽しいです。





部隊の指揮とMSのカスタマイズが楽しい『機動戦士ガンダム戦記』ですが、難しいことにはこだわらず、1兵士としての立場からガン子が愚直なプレイに挑みます。

ガン子がPS3の大地に立つ!

シナリオモード ジオンの残存勢力をめぐる戦い

アムロの活躍に胸をドキドキさせたよい子のみんななら、当然連邦軍で戦いたいですよね。連邦シナリオでは、「部下殺し」の異名を持つ軍人ユーグ・クーロを操作し、ジオン残存勢力掃討のために結成された遊撃部隊・ファントムスイープを率います。

駐留していた基地が突然の襲撃を受けるところから物語はスタート。四方から砲撃が飛んでくるので、敵の射線から逃れるためにブーストでステップ。回避をしつつ迫りくるザクをロックオンし、マシンガンをひたすら撃ち込んで撃破していきます。敵を撃破するたびに、部下たちが「隊長さすがです！」と褒めちぎってくれるのがなんだか気持ちいいかも。もしかしたら私も宇宙世紀のヒーローになれるんじゃ？

その後いくつかの作戦をファントムスイープ隊はこなしていきますが、ベルファストでは港湾基地を強襲したジオン軍を撃退するミッションへの出撃を求められます。海に面した基地という地の利を生かして押し寄せてくる水陸両用MSを、こちらも水中戦用にカスタマイズしたジムで迎撃。アッガイ、ズゴックを片っ端からマシンガンで蹴散らして、ユーグ隊長絶好調！ 周りの兵士から「あの素敵なパイロットはだあれ？」「ファントムスイープ隊よ！」(意訳)という尊敬の眼差しを感じます。目の前の敵を掃討したとひと安心したのもつかの間、上官から損傷の少ないユーグ機単独で敵MAを水中まで追跡し、撃破せよとのお達しが！ 並の兵士ならば動揺するところですが、絶好調のユーグ隊長の敵ではなかろう。待ち受けるは、水中用MAグラブロ！ アムロのガンダムさえも苦戦させた強敵です。余裕しゃくしゃくで臨んだ水中戦でしたが、追尾性能の高いミサイル攻撃を受け、自機のAPはあっという間にゼロに……。何度か再出撃を試みるも、あえなく撃沈。宇宙世紀のヒーローになる夢は、グラブロの前にむなしく潰えたのでした。



▲水中では圧倒的な機動性を誇るグラブロ。体当たりでさえかなりのダメージを食らいます。

CHECK 部隊の隊長として仲間とともに戦え!

本作のメインとなる「シナリオモード」。連邦とジオンの2つのシナリオが存在し、好きな陣営でプレイすることができる。ジオン残党を追う連邦のファントムスイープ隊隊長・ユーグ、「水天の涙」作戦の実行を目指すジオン軍残党インビジブル・ナイツ隊隊長・エリク。プレイヤーはいずれかのキャラとなり、さまざまなミッションに挑んでいく。ミッションでは僚機に命令を出しつつ、状況に応じた戦術をとるのが攻略のポイント。またミッション前の機体のカスタマイズしだいで、戦い方も変わってくる。各陣営から見る、それぞれのドラマに注目せよ。



ジオンの残党を追い、激闘を繰り広げる!

◀不穏な動きを見せるジオン残党を追い、ファントムスイープ隊が戦う。



水天の涙作戦を成功させろ!

▶ジオン残党のインビジブル・ナイツ隊は、水天の涙作戦のため、戦場を駆ける。

フリーミッションモード オリジナルのパイロットを育てよう

パイロットを作成し、自由に育成していくフリーミッション。使用できるMSやカスタマイズの種類がシナリオモードよりも多く、自由度が高いんです。気分を変えて、いつもはスルーしがちなジオン軍編でも遊んでみました。

とりあえず最初の任務をクリアし、峡谷で待ち受ける連邦軍MSを襲撃するミッションに挑戦！ 相も変わらずマシンガンを撃ちながら近くのジムを倒していると、突然の大ダメージに見舞われて大混乱！ 瀕死!! どこから撃たれてる？ と慌ててレーダーを見ると、西の方向、崖の上に敵影を発見。ちょっぴりジャンプして崖の上の様子をうかがえば、こちらを狙うジムの姿が。崖際の死角を移動しながら接近を試みるも、死角があると思うなよと言わんばかりに、別方向からの砲撃が飛んできます。狙撃手は2機いたのですか！ 驚く暇もなく、ガン子の乗るザクはあっさり大破。安全な場所に陣取っての攻撃とは、おのれ連邦、卑怯なり！ とジオン軍らしい怒りが湧いてきましたよ。まあでもなんていうか、ガン子さん、弱すぎじゃないですか？ ザクをカスタマイズして報復戦に挑みます！







◀▲隊長となって部隊を指揮するのは、シナリオモードと同じ。育てたキャラクターは、オンラインプレイでも使うことができます。

CHECK オンラインプレイも可能 ほかのプレイヤーと協力&対戦!!

「フリーミッションモード」では、オンラインでほかのプレイヤーとの対戦や協力プレイが可能。他のプレイヤーはみんな敵の状況で生き残りを目指す「バトルロイヤル」や、COMの部隊を協力して撃退する「協力プレイ」など、さまざまなルールが用意されている。難易度を高く設定するとクリア報酬も増えるので、腕試しに挑戦してみては？



▶協力して巨大MAを倒すなど、ミッションの種類も豊富。





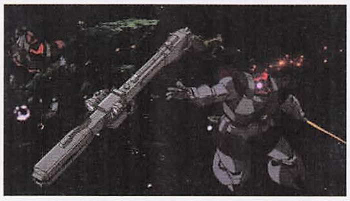
▲ボイスチャットや簡易チャットを使えば、ほかのプレイヤーとも簡単に連携をとることが可能に。

未来からの刺客!? 追加MSにも注目!!

ダウンロードコンテンツとして追加機体が順次公開中。宇宙世紀0081の時点ではまだ開発されていないリック・ディアスなども有料で配信予定なので、「何故この時代にこのMSが？」と俺ガンストーリーを妄想しつつプレイするのもいいかも！

特典アニメもチェック!! あ、ジオングだ!

初回パッケージに封入されているプロダクトコードを入力すれば、一年戦争の最終決戦におけるユーグたちの姿を描いた期間限定アニメを視聴可能。ちらりと姿を現すガンダムとジオングにも注目！ ジオング強いな～と周りの兵士は感心してますが、中に乗ってるシャア大佐はガンダムを探すのに必死です。初代ガンダムの名シーンを別の角度から見られるのは、お得な気分♥ 特典アニメを見たら、次は「機動戦士ガンダムⅢ・めぐりあい宇宙編」で決まりですね！



◀やっぱりドムは素敵です。黒い三連星も、ガンダムにさえ出会わなければね……。



▲ジムやガンキャノンなど、一年戦争を戦ったMSが総出演！ ボールもあるよ。

電撃ゲームスイチオシ！

涼~~ちゃん~~くんの

THE IDOLM@STER アイドルマスター Dearly Stars ディアリースターズ

『アイマスDS』でデビューを果たした876（バンナム）プロの新人アイドル3人から、本誌イチオシの秋月涼に密着！

『アイマスDS』の魅力を独自の視点でチェック！攻略&インタビューも！

アイドルマスター ディアリースターズ		
発売中（2009年9月17日発売）	¥6,279（税込）	
DS	ジャンル	AVG（トップアイドルアドベンチャー） 育成
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	応援モード：1～16人

アイドルの視点で物語を楽しむシリーズ初のAVG『アイドルマスター ディアリースターズ』。本作の主人公のなかでも、とくにワケありのキャラ、秋月涼の序盤ストーリーをとおして、ゲームの魅力を紹介していこう。攻略情報や開発者の特別コメントにも注目！



目指せイケメンアイドル！ …のはずが女の子に!?

秋月（あきづき） 涼（りょう）

CV 三瓶由布子

- 年齢：15歳
- 誕生日：9月15日
- 身長：162cm
- 体重：54kg
- 3サイズ：80-59-80
- 血液型：O型
- 趣味：掃除とかお料理とか

男子から告白されてしまうほどかわいいルックスを持つが、本人はいたって普通の男の子。もっと男らしくなりたい涼はイケメンアイドルを目指し、いとこでアイドルの秋月律子に相談するも女性としてデビューするはめに。



突然の告白！「僕、男の子だよ？」



クラスの男の子から「カノジョになってくれ」って言われちゃって……。思わず逃げてきたけど、このままじゃやっぱりダメな気がする。律子姉ちゃんにお願いして、イケメンアイドルにしてもらおう！ じゃないと二度と戻れないイケナイ道に進んじゃいそうだよ……。

◀律子姉ちゃんに相談するのはちょっと怖いけど、背に腹は変えられない！



876プロに入ったらなぜか女の子アイドルに…

律子姉ちゃんに876プロのまなみさんを紹介してもらった。代役でステージに立ったら、876プロからアイドルデビューできることに。でも石川社長は「断じて女の子デビュー」って、ひどいー！ ただ、女性として成功したら男性で再デビューさせてくれるっていうし、がんばるぞ！



▶アイドルになるためとはいえまさか女装してステージに立つはめになるなんて……。



アイドルに男も女も関係ない。女としてトップを取ってみなさい。

765プロの隠し玉としてデビューさせればよかった……むぅ。

秋月 律子

765プロ所属の人気アイドル。分析や計算が得意な頭脳派。



876プロ 石川社長

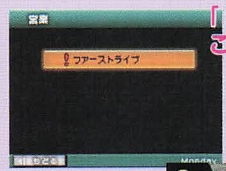
876プロの女性社長。情け容赦なく涼を女としてデビューさせる。

Q&Aでわかる アイドル生活のオキテ

ここでは、アイドル活動を行ううえで知っておきたいポイントをQ&A方式で解説していく。

Q：何からやればいいかわからない！
A：まずは営業をこなしてストーリーを進めよう

本作ではアイドルが自分自身で予定を決めてアイドル活動をしていく。何をするかは自由だが、まずは「！」のマークのついた営業をドンドンこなしていくのがオススメだ。そうすればオーディションを受けられるようになるので、あとはレッスンで実力をつけてから挑もう。



「！」の営業をこなしまくれ！

◀「！」の営業をこなせば物語が進展。まずは営業をこなしつつ「思い出」を入手しよう。

レッスンで合格できる実力を得る



▶過去作と違い、週を進めてもデメリットはない。オーディションに向け、レッスンで十分に鍛えるべし！

Q：イメージLVを上げる際には何に注意するの？
A：流行1位のイメージを高めるのがベストだけど……

オーディションの合格率は、イメージLVが高いほど上がる。ただ上げるだけでなく、流行1位のイメージを最も高くするとより効果的。しかし、流行は週の始めに変わることがある。そこでレッスンではすべてのイメージをバランスよく上げておき、流行が変わったら衣装や曲の変更で調整しよう。なお、テンションは高いほうがレッスンの効果も上がり、オーディションでも有利になる。

イメージアップのポイント

- 3つのイメージをバランスよく上げていく
- 週頭の流行の変化に合わせて、衣装や曲で調整
- 流行1位のイメージが一番高い状態にしてオーディションに挑戦



▲色の薄暗い部分がキレイな円になるようにレッスン！

電撃ゲームス ココに注目!!

シリーズのファンが気になるのは、やっぱり765プロのアイドルたちの活躍。彼女たちは、すでに人気を獲得した先輩アイドルとして物語に登場します。立派に成長した頼もしい彼女たちの姿は、なかなか新鮮ですよ。ちなみに、レッスン場で出会った場合、レッスンで高評価を出すとダンスパネルをくれます。765プロのアイドルたちは決まった曜日に決まったレッスンをしているので、彼女たちに出会ったら曜日とレッスンの種類をメモしておくと、その後も簡単に出会えますよ。（青毛野郎）

華麗なるアイドル生活に密着!!



早くも大ピンチ!? 究極の選択!

石川社長に連れられてTV局見学に行ったら、急にトイレに行きたくなって……あっ！　女の子を演じている以上男性トイレには入れないし、かといって男なのに女性トイレに入るわけにもいかないし……。結局、石川社長の計らいで事なきを得たけど、本当に女の子としてやっていけるのか、早くも不安です……。



◀ひょんなことから石川社長の交友関係が垣間見られて、思わずビックリ！



大丈夫！　涼さんはしっかりものだしかわいいから、女性アイドルとしてやっていけますよ！

岡本まなみ

876プロのマネージャーで大きなメガネがトレードマーク。面倒見はいいが、少しのんびりした性格の持ち主でちょっと頼りない？



真さんとの熱愛報道！ 性別が早くもバレた!?……あれ？

律子姉ちゃんの紹介で、人気アイドルの菊地真さんからオーディションに向けて特訓をしてもらえることに！　ところがその様子が深夜デートとして週刊誌に載ってしまった。もしや男であることがバレた？　と驚いたけど、どうやら真さんが男性役らしく、ひと安心（？）かな。でも、真さんは否定の記者会見を開くっていうし、なんだか大変なことになってきちゃった。



▶会見では記者の質問がボクに集中。ボロを出さないように答えないと！



愛ちゃんと2人でライブ！ でも、愛ちゃんの様子が？

今日は愛ちゃんとライブなんだけど、レッスンのしすぎか愛ちゃんがお疲れ気味。こんなときは栄養ドリンクが一番だよね。でも、楽屋にあったのはなぜかレモンとカニミソ……。即席でドリンクを作ってみたけど「おつまみみたい」って言われちゃった。うん、カニミソはないよね……。



◀疲れを取るどころか、おつまみの味のことで愛ちゃんを悩ますことに。



涼は律子のいとこなのに、女の子らしくていいなあ。あれ、なんで複雑な表情してるの？

菊地真

中性的なルックスが女性に人気のアイドルで765プロに所属。でも、心は乙女チックでかわいいものが好き。

涼以外のヒロインもチェック！

本作では3人のアイドル候補生から1人を選んでゲームを進めていく。涼以外のヒロイン2人も、個性的で魅力がいっぱい！



日高 愛（ひだか あい）

CV 戸松遥

猪突猛進で元気ハツラツな13歳。母親が元トップアイドルで、自分もアイドルに憧れているが、オーディションには落ちてばかりで、少々ヘコみ気味。しかし、有名アイドルの天海春香に876プロを紹介され、念願のアイドルデビューを果たす。母へのコンプレックスに負けず、目指せトップアイドル！

- 年齢：13歳
- 誕生日：6月25日
- 身長：149cm
- 体重：40kg
- 3サイズ：78-55-79
- 血液型：O型
- 趣味：バーゲンの1点買い、金魚すくい



▲母親の名前を使って売り出そうとする石川社長に対し、愛は反発する。



水谷 絵理（みずたに えり）

CV 花澤香菜

頭脳明晰だが、引っ込み思案でひきこもり気味な女の子。人と話すのが苦手で、語尾を疑問系にするのがクセ。人気ネットアイドル「ELLIE」として活動していたが、自作の動画がフリーのプロデューサー、尾崎の目に止まり、876プロのアイドルとしてスカウトされる。リアルでのアイドル活動の行方は？

- 年齢：15歳
- 誕生日：3月7日
- 身長：152cm
- 体重：36kg
- 3サイズ：82-53-76
- 血液型：B型
- 趣味：映像編集、ジグソーパズル



▲歌が苦手な絵理は、オーディションを受けるために歌の特訓を始める！

Q：曲はこまめに替えないとダメ？
A：好みの曲を使い続けてOK！

歌う曲は、好きな曲を使い続けてもデメリットはない。ただ、それぞれ上がるイメージが違うので、流行イメージに合わせて替えることも大切。



◀振付パネルにもイメージ補正効果がある。必ずセット！

Q：視線誘導のコツは？
A：最初に中央をタッチ！

営業中に出てくる、タッチペンを使った視線誘導は、最初に中央をタッチするのがコツ。そのあとで指示どおりに動かすようにすれば、成功しやすい。

自分から見たときの左右



◀左右の判断は、アイドル本人の視点で考えること。左のように左右が逆になる。

開発者が語る『アイマスDS』の魅力！



本作ディレクター 梶岡俊彦氏

Xbox 360版からシリーズにかかわる梶岡氏。ディレクターを務めた本作の見どころをズバリ聞いた！

涼と真の関係が見逃せない！

――シリーズ初のAVGですね。

梶岡俊彦氏（以下、敬称略）：より多くの人に『アイマス』をプレイして欲しいという思いで、AVGという形になりました。これまで「とっつきにくそう」と感じていた方にも、ぜひプレイしていただきたいですね。

――電撃ゲームスでは涼を猛プッシュしているんですが、開発者から見ての魅力は？

梶岡：涼は、お話がコメディなので、とにかく楽しい物語が好きな人にオススメです。とくに真とのからみは注目ですよ。なにかと男性扱いされがちな真と、性別を女性と偽っている涼ですからね。

――ストーリー面でこだわったところはありますか？

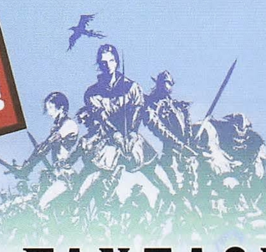
梶岡：オーディションの合否によっていろいろ展開が変わります。不合格になったときのシナリオもあわせて楽しんでください！

ただいま絶賛プレイ中!!

全力プッシュの涼ですが、「いくらかわいくても男はちょっと……」と思っている男性Pもいるでしょう。しかし！　『アイマスDS』はアイドルの視点で進むので、男性プレイヤーは同性の涼のほうがむしろ感情移入しやすいんですよ。涼は見た目こそかわいい女の子って感じですけど、性格はちゃんと男の子ですから。ときどき「ぎゃおおおおおん！」とか超かわいいですけど。サブキャラの桜井夢子ちゃんが気になっている人も、涼でプレイすべし！

（青毛野郎／プレイ時間：30時間）

電撃ゲームスでもよろしく！



サービス開始から7年、今もなお遊び続けられている『FFXI』の魅力に迫る！

2002年5月16日に国内初のMMORPGとして発売され、のちに追加された4つの拡張ディスクによってさらに世界を広げていく『FFXI』。現在もなお、追加シナリオが予定され、人気を集めている本作はどのようなゲームなのか、改めて解説していく。もちろん最新情報もしっかりフォロー！

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

FINAL FANTASY XI ファイナルファンタジーXI

発売中（2002年5月16日発売） ¥8,190（税込／※1）＋月額¥1,344（税込）

MULTI			
	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	協力
	備考	オンライン専用	

団長：初めましての方は初めまして、知っている人はこんにちは！『FFXI』のことならなんでもオマカセな電撃の旅団が、電撃ゲームスにやってきました！

Osho：電撃の旅団とはなんぞや、という方は下の解説文を見てくださいね。

電撃ゲームスでの記念すべき第一回は、改めて『FFXI』の魅力を解説しつつ、追加シナリオ3部作のあらすじを紹介！　また、「東京ゲームショウ2009」で販売予定のグッズの詳細も！

今後は、電撃ゲームスと電撃ＰＳのどちらでも『FFXI』の記事を掲載していく予定なので、みなさんこれからも電撃の旅団をよろしくお願いしまっす！

『FFXI』が人気な理由

サービス開始から7年という月日が経った現在でも、国内国外問わず遊び続けられている本作。今でも人気の理由の1つとしては、ジョブチェンジシステムやメリットポイントにより、キャラクターをどこまでも成長させ続けることができるということが挙げられるだろう。そして冒険の舞台となる世界は広大で、拡張ディスクによりさらに進化を遂げている。また、ミッションやクエストの数も多く、チョコボ育成や合成などレベル上げ以外にやれることも豊富。各種コンテンツは充実しており、そこで入手できるアイテムは非常に高性能なものが多く、アイテムを求めて繰り返し同じコンテンツに挑戦するプレイヤーも多い。また、オフラインゲームとは異なり、ゲーム内でほかのプレイヤーとコミュニケーションをとれるというのももちろん魅力。定期的にバージョンアップが行われ、コンテンツやジョブ調整などが入ったり、クリスマスやハロウィンなどの時期には公式でイベントが行われたりもする。また、規模の大きさはさまざまだがワールドによっては、プレイヤー主催のイベントが開催されることもある。

広がり続ける世界



◀新しい拡張ディスクが登場するごとにヴァナ・ディールの世界は広がり、1つの地図では収まらなくなるほどになった。最新の拡張ディスク『アルタナの神兵』では、時空を超えて過去に移動して冒険をすることに。

多彩なバトル



▶戦闘は、フィールド上でリアルタイムに展開される。通常のオートアタックのほかに、魔法やアビリティを使用することもできる。また、編成やコンテンツによって戦術や立ち回りが大幅に変化するのも特徴の1つ。

2009年現在は 遊びつくせないほど増加したコンテンツ！

サービス開始初期に実装された大規模コンテンツであるデュナミスやHNM戦。それに加えて、『アトルガンの秘宝』では入るたびにマップやクリア条件が変化する「ナイズル島踏査指令」や、トリガーさえあればいつでも強敵と戦える花鳥風月NM、全ステータスにペナルティを課せられた状態から開始するサルベージなどが追加。さらに『アルタナの神兵』では不特定多数のプレイヤーたちと協力して戦う、カンパニエバトルも実装された。また、ソロでも経験値が稼ぎやすいフィールド・オブ・ヴァラーや、育てたチョコボを競わせるチョコボレース、目的や要素を指定して自分専用のダンジョンを生成する「モブリンズ メイズモンガー」など、少人数で遊べるコンテンツも多くなった。すべてのコンテンツを遊びつくすには膨大な時間がかかるため、目的に応じてコンテンツを選びたい。

どこまでも成長するキャラクター



◀ジョブチェンジシステムにより、1人のキャラクターですべてのジョブを楽しむことが可能。また、戦闘以外に鍛冶や錬金術など合成に関する能力も存在する。

2009年現在は ジョブが20に増え、メリットポイントで強化できるように！

現在のジョブの数は20。また、上限のレベル75以降も経験値を取得することにより、メリットポイントを取得。それを使ってキャラクターの能力を好きなように成長させることできる。さらにレベルシンクシステムにより、レベル差があってもレベル上げパーティを組めるように。

見た目に反映される装備品



◀頭・胴・両足などグラフィックに反映される部位が多い。そのため、気に入った装備を着たいために、特定のジョブを上げるという冒険者も少なくはない。

2009年現在は 取得者によって能力が異なるオーグメントアイテムが登場！

オーグメントアイテムとは、従来の装備品に特殊な能力が追加されたもの。入手方法はフィールド・オブ・ヴァラーの特殊訓練や、追加シナリオの報酬など。また、追加されるオーグメントの能力は基本的にランダムのため、同じ装備品でもまったく性能が違うものになることもある。

電撃の旅団(LightningBrigade)とは？

電撃ＰＳの『FFXI』攻略担当編集＆ライター陣＋アスキー・メディアワークス関係者が結集し、日夜ヴァナ・ディールで活躍（？）している集団。所属している旅団員は総勢30名を超え、誌面に登場していない隠れ旅団員も存在するとかしないとか……。定期的に行われるバージョンアップの検証やらなにやらで、あまりの忙しさにそろそろリアル戦闘不能者が出てきてもおかしくないらしい(汗)。電撃ＰＳではサービス開始当初から現在まで、毎号休むことなく攻略に役立つ情報や、遊び要素満載なネタなどを連載している。攻略本も制作しており、昨年にシリーズ累計100万部を突破！



攻略本も好評発売中！

ジョブの基礎やレベル上げ情報、各種コンテンツ解説など、知っておきたい知識がガッツリ詰まった攻略本が上・下巻合わせて発売中！

FFXI 電撃の旅団 編
ヴァナ・ディール公式ワールドガイド
ジョブ2009【上巻】/【下巻】
各¥2,100(税込)

勝手に紹介！　電撃の旅団のメンバーたち

Oshoが語る

どもども。ガルカに生まれて早7年、ナイトとかモンクとか忍者とか青魔道士とかがレベル75のOsho（一応編集長）でございます。ここでは電撃の旅団in電撃ゲームスの第1回ということで、近況のかわりに私が各旅団員を（独断と偏見＆本人にナイショで）勝手に紹介！　ちなみにこれでも抜粋したメンバーです。

名　…Peaberry（団長）
種族…タルタル（♂）
職業…シーフ75／忍者37
団長です。でも旅団内での尊敬度は二等兵クラスです。最近なにげに花鳥風月NMを継続して狩ってますな。

名　…Afuro
種族…エルヴァーン（♂）
職業…ナイト75／戦士37
通称マゲ。裸族（正確には装備ナシ状態好き）。モグハウス引きこもりも7年目に突入か（笑）。

名　…Akuta
種族…ヒューム（♀）
職業…からくり75／白魔37
いろいろとフェチなからくりさん。帽子をかぶらないのが信条でしたが、さすがにレリックは愛用してる模様。

名　…Alietta
種族…タルタル（♀）
職業…白魔75／学者37
「精神と時の部屋」を持つ旅団イチの検証担当。なにげにほとんどのジョブがレベル40以上だったり。

名　…Bros
種族…ヒューム（♂）
職業…狩人75／忍者37
旅団ツアーでいつもカメラマン（撮影担当）をさせられる人。信じられないほど大盛りな唐揚げ弁当が主食。

名　…Ceren
種族…ヒューム（♀）
職業…赤魔75／白魔37
バルクルム砂丘住人のごとくFOVをやりまくってましたが、そろそろ上げるジョブがなくなって新狩り場へ？

名　…Deeptrip
種族…ヒューム（♂）
職業…コルセア75／白魔37
新人だったのも今は昔。いつのまにか各種コンテンツの先導役に。ていうか団長が準備しなさすぎ……。

名　…Guppyn
種族…タルタル（♂）
職業…白魔75／黒魔37
頭文字Dのいくツアーにトラブルあり。愛娘をヴァナデビューさせる日は来るのかな(´∀`)？

名　…Haruku
種族…エルヴァーン（♂）
職業…青魔75／忍者37
青魔道士がメインジョブのようですが、なにげに戦士とかモンクとか侍とか竜騎士とかがレベル75だったり。

※1　アルタナの神兵拡張データディスク：¥4,179（税込）、ヴァナ・ディールコレクション：¥8,190（税込）なお、『アルタナの神兵』は拡張データディスクのため、単品ではプレイできません。
※PS2版、Xbox 360版、Windows版『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』11月12日発売予定／¥6,090（税込）※Windows版のみオープンプライス

追加シナリオ3作品を紹介!

ヴァナ・ディールの世界観を掘り下げた、それぞれテイストの異なる3つの追加シナリオ。ここでは各シナリオのあらすじやクリア報酬などを紹介していく！（※2）

※2『石の見る夢』『モグ祭りの夜』はどちらも¥980（税込）で、プレイオンラインビューアー上で購入できます。なお、プレイするためには『FFXI』オリジナルディスクと、『ジラートの幻影』のコンテンツIDを登録している必要があります。

第1弾 石の見る夢

ジュノ上空に巨大クリスタルの残響が!

ヴァナ・ディール最終頌 魂の返歌

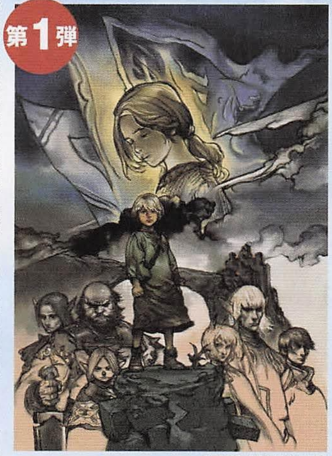


イラスト:寺田克也氏

ある日、ジュノ上空に出現した巨大なクリスタルは、歌を歌いはじめた。「伝説は、こうはじまる。すべての起こりは「石」だったのだ、と。遠い遠いむかし、おおきな美しき生ける石は七色の輝きにて闇をはらうと、世界を生命で満たして偉大なる神々を生んだ。光に包まれた幸福な時代が続き、やがて神々は眠りについた……。世界の名はヴァナ・ディール。ヴァナ・ディール」この歌はジュノだけでなく、サンドリア、バストゥーク、ウィンダスにまで響き渡った。この出来事が起きてから、「石」に取りつかれたモンスターが出現し冒険者の行く手を阻む。世界の生き物がクリスタルに還元されて消滅する前に、太古の神の歌のエコーを相殺しなければ！　冒険者は謎の少年アルドに導かれながら、元凶であるシードクリスタルと戦うことに……。なお、追加シナリオ第1弾のクリア報酬は、3種類の胴装備。前衛向けの「ヌエボコセレーテ」と「マルクワルドコル」、後衛向けの「ロイヤルルダンゴト」のなかから1つ選び、決められたオーグメント性能のなかから2種類選んで、報酬の装備に付加させることが可能だ。



戦慄!モグ祭りの夜™ 第2弾

ヴァナ・ディール史上最小の作戦

モグハウスの雨漏りから悪夢がはじまる……

長い間使っていたモグハウスの天井が、雨漏りをするほど傷んでしまった。このままではひどくなる一方のため、モーグリに頼まれた冒険者は天井を修理をするために必要な材料を集めることに。無事材料を集めきると、今度は出張モグハウスの様子も見たいとモーグリが言い出したため、ジュノに向かう。そうして次々とモーグリたちの問題に巻き込まれていく冒険者。あるときはシャントットを訪れてモグハウスの呪いをとき、またあるときは借金取りのアジトに乗り込んで、用心棒のナナー・ミーゴと戦ったり……。最後は王の間にて一連の黒幕リコ・クペンリッチと対決することになる。なお、第2弾のクリア報酬は、3種類の頭装備。前衛向けの「ナイトの兜」と「ダイアの冑」、後衛向けの「魔人の帽子」の3種類から選び、『石の見る夢』と同様に、オーグメント性能を2種類つけられる。



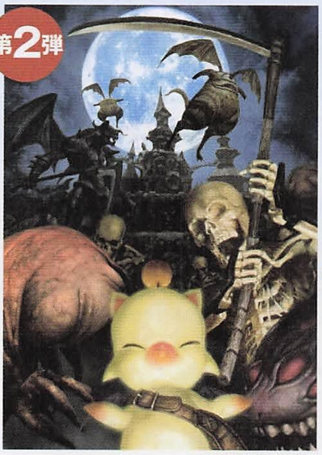


イラスト:末弥純氏

シャントット帝国の陰謀™ 第3弾

ヴァナ・ディール史上最凶の作戦

シャントット博士がヴァナ・ディールに宣戦布告!?

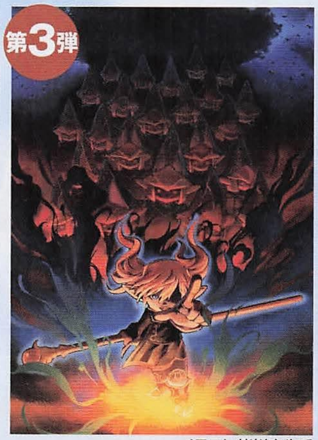


イラスト:皆川史生氏

あのシャントット博士が行方不明に!?　心配する間もなく彼女はウィンダスに戻ってきたものの、なにやら様子がおかしい……。なんと持ち前の邪悪度がさらにアップし、「シャントット帝国」を築いて世界に宣戦を布告。まだ発売前だが、あのシャントットがメインとなる物語のため、『戦慄！モグ祭りの夜』よりもハチャメチャな展開に!?

CHECK! シャントットとは?

ウィンダスを代表する3博士の一人で、戦乱の時代に起こった水晶大戦の英雄でもある。気性が荒く、傍若無人な性格をしている。ブチギレたときの精霊魔法は、すさまじい破壊力を誇る。



きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長:Uri　記者　団長 Ceren

ゲームスでも、もちろんパラダイスはやります!

Uri：電撃ゲームス読者のみなさんこんにちは……って、このスペースの小ささはプチとかいうレベルじゃないわよ！

Ceren：まぁまぁ……。えっと、今回は「東京ゲームショウ2009」で販売予定のチョコボグッズについて紹介しますよ〜！

Uri：これってやっぱり会場に行かないと買えなかったりする？

Ceren：いえ、オンラインショップの販売予定もあるみたいです！

グッズ情報 手のひらに乗せるとピヨピヨ鳴くよ!

「東京ゲームショウ2009」のスクウェア・エニックス物販ブースにて、ヒナチョコボのグッズが販売！　手のひらに乗せると、かわいらしい鳴き声を聞かせてくれる。ちなみに、購入者特典としてゲーム内アイテムの調度品、スタッフドチョコボがついてくる（オンラインショップにて購入した場合も特典付き）。今回、電撃ゲームス読者にこのピヨピヨヒナチョコボをプレゼント！　あて先など詳しい内容は下の欄外を要チェックだ！



ピヨピヨヒナチョコボ（グッズ）¥1,500（税込）



スタッフドチョコボ（購入特典）

名…Hyaku 種族…タルタル（♀） 職業…召喚士75／白魔37 メインジョブは召喚士ですが、最近は黄金の鎧の塊の印象が強し。新召喚獣はおいらも期待！	名…Intcity 種族…エルヴァーン（♀） 職業…忍者75／戦士37 検証＆ツアーにはほぼ必ず出動するエル姉さん。メインジョブはいったいなんじゃろ？
名…Kerttu 種族…タルタル（♀） 職業…白魔75／黒魔37 ボクっ子白玉タルタルさん。最近各種コンテンツをイロイロやっている模様。その時間分けて〜（泣）。	名…Kitty 種族…ヒューム（♂） 職業…竜騎士75／暗黒騎士37 ヒゲでありサブリガ。イヤリングはつけるがピアスはつけないとか、いろいろ自分的な掟が大変な人でもある。
名…Littlejon 種族…ガルカ 職業…戦士75／忍者37 通称ジョンさん。一時期カンパニエだけでいろいろなジョブのレベルをモリモリ上げたのには驚いた。	名…Muru 種族…タルタル（♂） 職業…赤魔75／白魔37 普段あまり記事にでてきませんがスゴイ人。ナイズル島などでの引率役ぶりは旅団ピカイチかも。
名…Myiko 種族…ミスラ 職業…赤魔75／白魔37 みょいこさん。ビシージやカンパニエが開始するといつのまにかインしてますなあ。あ、にゃー。	名…Plode 種族…エルヴァーン（♂） 職業…戦士75／忍者37 攻略魂に燃えるおじいちゃん。レリック完成と恵比寿釣竿への道はまだまだ遠そうです。
名…Suzune 種族…ミスラ 職業…白魔75／学者37 「ジョブ2009」制作のとき白魔のジョブ調整で大変だったネコさん。最近はシーフなどにも意欲的？	名…Tails 種族…エルヴァーン（♂） 職業…忍者37／シーフ37 風の吹くまま気の向くままのシーフ兼忍者。最近またNM狩りをライフワークにしている模様。
名…Uri 種族…タルタル（♀） 職業…召喚士75／シーフ37 気まぐれ旅団パラダイス編集長。ある意味旅団で一番エライ人。『モグ祭り』クリアうらやましす。	名…Urle 種族…ミスラ 職業…白魔75／黒魔37 たった1回の旅団Kirinツアーでクリムゾンクウィスをゲットしたラッキーミスラ。スペランカーハットも所持。
名…Wabi 種族…タルタル（♀） 職業…獣使い75／白魔37 獣使いひと筋早7年。こちらも神出鬼没で、いつのまにかカンパニエバトルにいたりします。	名…Yukarino 種族…ヒューム（♀） 職業…踊り子75／忍者37 気づいたら8ジョブがレベル75に。けっこういろいろとレアなアイテムを持っている人でもあります。
名…Zangetu 種族…エルヴァーン（♂） 職業…侍75／シーフ37 デュナミス参加350回超えのスゴイ方。それに加えて最近はサルベージにも意欲的！	

FFXIです!

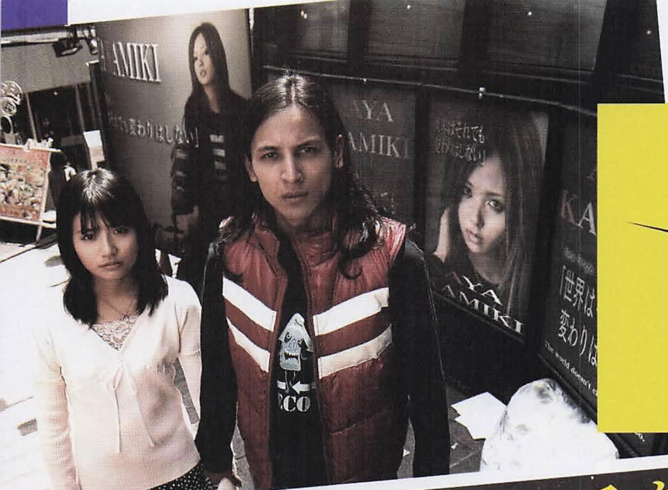


行動





Peaberryが語る ピヨピヨプレゼント!　というわけで、この愛くるしい「ピヨピヨヒナチョコボ」を（電撃PSと電撃ゲームスの両誌であわせて）5名様にプレゼントしちゃいます！　ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス「電撃の旅団 ヒナチョコボちょーだい係」までご応募ください。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。ちなみに「ピヨピヨヒナチョコボ」の大きさは、高さ50ミリ、幅40ミリくらいで、手のひらにぽてっと乗る丁度いいサイズです♪



428 封鎖された渋谷で™

チュンソフトのサウンドノベル、その集大成と呼ぶにふさわしい完成度で話題となった『428』。ここでは脚本を手がけられた北島氏から、主人公にまつわる裏話を中心にお聞きした。

脚本担当・北島氏を直撃! 制作秘話に注目!!

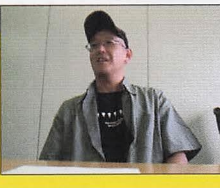


1つの誘拐事件をきっかけに、いくつもの人間ドラマが重なり、やがては渋谷すべてを巻き込む細菌テロ事件へと発展していく『428』。本作は2008年12月にWiiで発売され、ユーザーから圧倒的な支持を獲得。その後、満を持してPS3とPSP版も発売される。そのち密な物語が魅力の本作だが、読む者を引きつけるシナリオとキャラクターたちはどのようにして生まれていったのだろうか？　その疑問を解消すべく本誌では脚本を担当された北島行徳氏へのインタビューを敢行！初出となる情報もあるので一読していただきたい。

428 ～封鎖された渋谷で～

機種	項目	内容	
PS3	発売中(9月3日発売)	¥7,140(税込)	
	ジャンル	AVG(サウンドノベル)	謎解
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:チュンソフト	
	備考	プレイ人数:1人用	
PSP	発売中(9月17日発売)	¥5,040(税込)	
	ジャンル	AVG(サウンドノベル)	謎解
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:チュンソフト	
	備考	プレイ人数:1人用	

『428』脚本 北島 行徳氏 Kitajima Yukinori



小説家／ゲームシナリオライター。著作に「デバッグ・ガール」や「バケツ」などがあり、「アンチテーゼ北島」のリングネームでプロレスのリングに上がることも！現在は「428 ～封鎖された渋谷で～」の小説版（講談社）を鋭意執筆中。

◆物語全体のメリハリを考えて

──複数のシナリオが複雑に交錯する『428』ですが、どのようにプロットを組み立てていったのでしょうか？

北島行徳氏（以下、敬称略）：「JUMP」や「KEEP OUT」など、ゲームシステムのことを考えながらの作業でしたので、「10時から11時まで」といったように時間帯のブロックごとに区切りながら作りました。それに本作はゲーム内の時間が8時間にもおよぶ長い物語なので、終盤だけに盛り上がりを作ると中盤がだれてしまうと思ったんです。ということもあり、ブロックごとに起承転結を作り1時間ごとのドラマにもメリハリをつけました。

──なるほど。では、本作には複数の主人公が存在しますが、最初に完成した主人公は誰だったのでしょうか。

北島：亜智と加納がほぼ同時にでき上がりました。「誘拐事件が起きるなら刑事は必要」というアイデアが最初にあったので、加納のほうが早かった覚えもありますが。

──加納はプレイヤーを投影したキャラクターになっているのかなという印象を受けました。

北島：そうですね。ただ、亜智や御法川などに比べると加納は影が薄いのでキャラ付けに悩みました。じつは婚約者の設定や「デカ魂メモ」の設定は後から付け加えたものなんです。あとは加納自身が職業柄、あまりふざけたことをしないので、コスプレマニアの笹山やおねえ言葉の久世など、彼の周りに濃いキャラクターを用意して賑やかになるように工夫しました。



▲監視カメラモニター室の管理人役として本編にも登場している氏。収録日は風邪で38度の熱が出ていて大変だったとか。

──亜智に関する裏エピソードなどは？

北島：元チーマーという設定が最初に固まって、そのあとに"渋谷の街でゴミ拾いをしている"という設定を加えました。でも、あとで気がついたことなのですが、4月28日は「渋谷区一斉清掃の日」で、清掃活動をする日なんですよね。これは本当に偶然の一致といいますか。それに、亜智役の中村悠斗さんが役作りのために実際にゴミ拾いを始めたと聞いたときは驚きましたね。

──御法川、大沢、タマの3人はどうですか？　御法川は『金八先生』の頃とは性格がちょっと違いますね。

北島：主人公にするにはパンチが弱かったのでアレンジしました。彼は言っていることは無茶苦茶なんですが、自分の中に基準はしっかり持っているんですよね。

──元新聞記者のライターということで、毎日中学生新聞の記者からフリーランスに転身された北島さん自身を投影したキャラクターなのかなとも感じました。

北島：彼のシナリオに関しては実体験をもとにして描いた部分も多いです。「テニスのラリーとインタビューの応答が同じ」というのも僕が言われた言葉ですし。

──パートナーの千晶も魅力的ですね。

北島：彼女は、最初は存在していなかったんです。じつは御法川のシナリオの初期案では頭山を救うというほかに、さらに彼の奥さんの子供も生まれそうになっていて、大変だったという設定がありました。その奥さんは『金八先生』のりん子先生だったんですけどね。その案がボツになり、ほかに彼の足を引っ張る要素が必要ということで、ダメな後輩である千晶が生まれたんです。

──次に大沢ですが、彼が実在する歌手の上木彩矢さんのファンという設定は意外と言いますか……（笑）。

北島：彼にはモデルとなる人物がいるんですよ。大沢と同じようにウイルスの研究者なのですが、ガールズポップの大ファンなんですよね。このギャップはおもしろいなと思い、大沢の設定にも使わせていただきました。また、大沢のシナリオはチュンソフト社内でも賛否ありましたね。「娘が誘拐されたのにインターネットをしているのはどうなのか」と。まぁ、彼なりに不安を紛らわせようとしての行動だったんですけどね。

──ちょっと異色の主人公ですが、タマはどうですか？

北島：タマは自分自身が何者なのか語らないのですが、そのことをユーザーさんに勘ぐられないように気をつけました。だから、タマ編のキャラクターは柳沢だったりチリだったり濃いキャラクターが多いんです。

──なるほど。では『428』全体の話になりますが、現在、小説版が刊行されていますが北島さんの中ではゲームシナリオと小説に違いはありますか？

北島：多様な視点で物語を見せられるのがゲーム版で、しっかりキャラクターの心情を描けるのが小説版ですね。ゲーム版は絵を見れば状況がわかるので、文章はとくにシャープにするように心がけています。

──最後に読者にひと言お願いします。

北島：『428』はサスペンスだけでなく人間ドラマにも比重を置いた作品です。エンディングを迎えたとき、何かを感じ取ってもらえたら幸いです。

複雑にからみ合う人間ドラマにも注目してみてください

チュンソフトに行ってきチュン!!



◀「来た！　来たわよ！」というわけで、チュンソフトにやってきました。何かおもしろい物は落ちてないかな。真理の携帯ストラップとか。



◀ってタマだ！　タマが落ちてた！　いったいどんな触り心地なのかしら。誰もいないし今のスキにちょっと触ってみようかな（ドキドキ）。



◀"ワレノ　ネムリヲ　サマタゲルモノハ　ナニモノダ！"。ぎゃー！　編集さんがタマに乗っ取られた！　これがチュンソフトの陰謀か！



◀あ、北島さんとイシイさん！　助けてください!!　あれ、何であなたたちがボクの頭にタマを……。

おちまい♥

秘蔵イラスト&設定大公開!

アルタゴの謎に迫る人気A・RPG最新作!



パーティプレイや合成などの要素が加わって進化した『イース』最新作。その魅力的な人物にスポットを当てる連載企画がスタート。第1回は主人公のアドル。1987年のPC版『I』から始まった冒険の歴史を振り返っていく。


◀戦闘では属性が重要に。操作キャラを入れ替え、敵の弱点を突け!

Ys SEVEN(イース セブン)

発売中(9月17日発売) ¥6,090(税込)/限定版¥7,980(税込)※

PSP		
ジャンル	A・RPG	ACT
メーカー	日本ファルコム	冒険
備考	プレイ人数:1人用	謎解

※限定版はドラマCD同梱。ドラマCDはキャラアニから単品でも発売中。



赤毛のアドルとして知られる若き冒険家



Character キャラクターファイル1 File.1

アドル=クリスティン

『イース』シリーズの主人公で、鮮やかな赤毛と黒い瞳が特徴。冒険への憧れが強く、旺盛な好奇心の持ち主。17歳のときに体験したエステリアでの冒険(『イースI』)をはじめとし、多くの冒険を経て成長していった。『7』での彼の年齢は23才。冒険家として名が知られてきており、彼が主に旅してきたエウロペ地方のみならず、アルタゴでもその噂は広まっている。





▲古代遺産の祠で謎の声を聞くアドル。この声の主は……?
▶倒れたアドルを助けるティア。彼女とアドルの関係にも注目!

キャラクター性能 PICK UP! **オールマイティNo.1!**

ゲーム序盤の攻撃属性は"斬撃"のみだが、中盤以降は装備する剣によって"打撃"、"射撃"と属性が変化する。



すべての属性が使える!
◀強さ、攻撃の隙、移動速度など、あらゆる面で万能型。攻撃の属性を使い分けられるのも便利だ。

アドルの軌跡

シリーズで描かれた冒険家アドルの姿

ここでは、過去作から『7』までのアドルを、グラフィックの面で振り返ってみよう。彼がどう成長していったのか、とくとご覧あれ!

アドルの歴史

- 17才**「失われし古代王国」**(『イースI&II』)
- 18才**「セルセタの樹海」**(『イースIV』)
- 19才**「フェルガナ冒険記」**(『イースIII』)
- 20才**「砂の都ケフィン」**(『イースV』)
- 23才**「翼の民を求めて」**(『イースVI』)

そしてアルタゴ(『イース7』)へ

イースI



懐かしのドット絵ながら、鮮やかな赤毛は完璧に表現!

イースII



デフォルメされたアドル。肩などには聖獣ルーの姿が。

イースV



髪が青い!?

赤毛じゃないアドル!? SFC版『V』の隠しイベントでは、なんとアドルの髪の色を変更できた。

イースVI



爽やかさを増した好青年のアドル。イラストは田上俊介氏が担当。

イース7

『7』でのアドル。イラストは、小説「バッカーノ!」(弊社刊)の挿絵などでおなじみのエナミカツミ氏。青年になった凛々しいアドルが描かれている。

World ワールド

アルタゴ探求録

『7』の舞台アルタゴの謎に迫る本コーナー。今回は五大竜の"地竜"にまつわる設定を掲載!

地竜 ラダ・マンジュ

"豊穣"を司る五大竜の一柱

大地の実りを表す"豊穣"を司るとされる竜。硬く隆起した外皮など、その全身は岩を連想させる。口からは灼熱の炎を吐く。





後姿

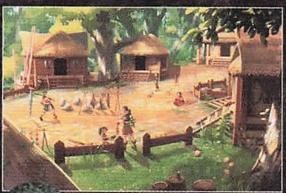


▲身体の大部分は岩石のように見えるが、かかと部分は結晶のようになっている。

シャヌアの里

地竜を奉るタイジュに見守られる里

アルタゴ公国の南東に位置する森林地帯にある村。古代より地竜を信奉し、竜を祭る祠が置かれた古代樹のふもとで発展してきた。里長はファティマという老婆で、竜の伝承に詳しい。



◀シャヌアの里の風景イラスト。川沿いにあり、人々は豊富な木の実の収穫や、狩り、漁などで生計を立てている。



Key Person **エルク**

ファティマの孫で、やんちゃな少年。攻撃属性は斬撃。両端に刃が付いた武具で、隙の少ない攻撃を繰り出す。

ただいま絶賛プレイ中!!

敵の弱点を突くパーティプレイが爽快でたまりません! ストーリーも古参ユーザーが待ち望んでいた"アルタゴの五大竜"(はるか昔から名前だけは公開されてたんです)が登場するとあって、テンション上がりまくり!! ビックリさせるような展開も多くて、思わずノメリこんじゃいますよ。もちろん、手ごたえバツグンのボス戦も最高! 相手の弱点をいかに見つけて攻めていくかという戦略性があって、熱中することウケアイです!

(傭兵/プレイ時間:28時間)



野球への"情熱"が『パワポタ』の未来を切り開く！

実況パワフルプロ野球ポータブル4

対戦や育成など、野球ゲームのすべてが詰め込まれた『パワポタ4』の新モード、その名は「情熱」！ 野球への情熱で日本一の野球部を作り上げろ!!

実況パワフルプロ野球ポータブル4			
発売中		¥5,250(税込)	
PSP	ジャンル	SPG	対戦
	メーカー	KONAMI	育成
	備考	アドホックモード対応、インフラストラクチャーモード対応	恋愛

新チーム育成モード「情熱」の魅力をプレイ日記で語る！

PSP No.1野球ゲームとして名高い『パワポタ』シリーズ。その最大の魅力は、「対戦」やオリジナル選手を育てる「サクセス」、プロ野球選手人生を体験できる「マイライフ」など、多彩なゲームモードが盛り込まれているところだ。最新作である『パワポタ4』には、高校野球部の監督となってチームを育てる「情熱」が新たに追加され、さらなる進化をとげている。今回は、プレイ日記から「情熱」の魅力と攻略のポイントをお伝えしよう。

『パワポタ』式 野球情熱 ～新米監督の七転八倒記～

電撃ゲームス編集部きっての野球好きライター・アツゴロウ。彼の野球への情熱は、チームを勝利に導けるのか!?

2009年4月1週 監督の日々は前途多難!?

『パワポタ』全作品をやり込み、なかでも選手育成モード「サクセス」は得意中の得意。そんな自分が監督になれば、甲子園出場など造作もない！ ……なんて考えは、プレイ開始直後に崩れ去った。なぜなら「情熱」は、監督の情熱ポイントを使って毎週のイベントをこなし、部員や学校、地域との絆を少しずつ高めていくことで、育成の土壌を整えていくモードだからだ。当然、最初は練習器材などなく、部員からの信頼もまるでない。そのせいで、試合中に出せる指示が少ないこともあり、試合では連戦連敗。これでは甲子園など夢のまた夢……だが、これぐらいでヘコんでいては監督失格だ。まずはできることからやろうと、小さいことからコツコツとの精神で進めた！

監督メモ
- 育成効率を上げるには周囲との絆を高める必要がある
- 部員との絆が低いと、試合で出せる指示が少なくなる

部員の絆さえ高ければ……



▲部員の絆が低く、出せる指示が少ない。結局、最初の夏の大会は惨敗に終わった。

2009年11月1週 脳筋体育教師の話題に振り回されて

部員との絆も大切だが、学校や地域との絆を高めることも、練習器材や育成理論を強化するために重要だ。そこで、夏・秋大会終了後の11月からは、しばらく学校職員との絆の強化に努めてみた。すると、体育教師から「すごい育成理論を教える」との話題が。これは期待大！ とさっそくイベントを起こしたが……ＴＶの受け売りを披露されただけだった。いいことばかりは起こらない。こんな日もあるさ……。

監督メモ
- 学校の絆を高めると練習器材などを強化できる
- 強化イベントは確実に成功するとは限らない

2010年3月2週 目立ちたい心が意外な結果を生む

監督を始めてから、もうすぐ1年にもなろうという3月。部員との絆も上がり、試合でも勝てるようになってきた。そんなおり、部員の樽原が「目立ちたい」という妙な話題を振ってくる。これは何かあるなと思い、イベントを起こしてみると、なんと特殊能力の「サヨナラ安打男」を習得！ 監督1周年を祝うかのような、うれしいサプライズとなった。

監督メモ
- 絆の高い部員のイベントでは、特殊能力を習得することができる
- 妙な話題を見かけたら要チェック！



▶サヨナラヒット＝目立つという公式が樽原の頭にインプットされた。

2010年7月2週 前年の夏のリベンジなるか!?

前年の夏大会は1回戦敗退だったが、今は周囲との絆を高めたおかげで育成効果はバッチリ。4月には有望な新入部員も加わって戦力は整った。今こそリベンジ！ と、意気揚々と夏大会に参加すると、わが野球部は1回戦で圧勝。そのまま勢いに乗って決勝戦進出を決めた！ だが、決勝の相手は優秀な選手が多い強豪。試合は1点を争う激戦となった。試合が大きく動いたのは6回表、1点差を追うウチはようやくチャンスをつかみ、連続ヒットで同点に持ち込む。ここはまさに、試合を決めるターニングポイント。それならばと、1試合に3回しか使えないが、使えば選手の実力以上の力を引き出してくれる「情熱注入」を行う。その結果は……見事なヒットで勝ち越し！ これで完全に流れをつかんだウチのチームは、念願の優勝を手にした!! だが、優勝しても監督としての日々は終わりではない。さらなる育成の高みを目指して、プレイあるのみだ。

監督メモ
- 4月には新入部員が加わる
- 「情熱注入」を行うといい結果に
- 「情熱注入」は、1試合に3回まで



▲「情熱注入」で、対決の結果を決める数字にボーナスがつく。



育成の日々に終わりはない――

▲大会に優勝したことで、周囲との絆や名声がアップ。これでさらに育成効率が上がる！

ただいま絶賛プレイ中!! 『パワポタ4』は「情熱」以外のモードもヤバイ。シナリオが3本立て、しかも1本はシリーズ初の女主人公だという「サクセス」は鉄板だし、長時間遊べる「マイライフ」や「ペナント」をまったりプレイするのも楽しい。しかも、これらのモードをプレイすることで、プロ野球選手やサクセスキャラのコレクションカード・PoTaCaまで集められるんだから、ホントにボリュームあり過ぎ！ 正直、これ1本で1年は遊べるボリュームなので、超オススメです！ **(アツゴロウ プレイ時間：30時間)**

電撃モンハン組合

狩ったり！ 狩られたり！ 毎日更新！ 電撃のモンスターハンターブログ

「モンハン」の情報はココでGET!

WEBで展開中の「電撃モンハン組合」が、電撃ゲームスに登場！ 今回は「モンハンフェスタ'09」の模様を中心にお届けしていこう！

行ってきました！「モンスターハンターフェスタ'09」イベントレポートをお届け!!

@東京、大阪、名古屋大会

今年も大盛況!





◀▲参加者の数は昨年を上回り、会場は黒山の人だかりといったところ。ステージイベントには、ラギア装備のハンターも登場！

全国5大都市で行われているモンハンファンのための祭典「モンハンフェスタ'09」。先月発売されたばかりの『モンスターハンター３（トライ）』がメインとなった今年の祭りに、本誌スタッフももちろん参加。お祭り気分を満喫しつつ、その模様をリポートしていく。今年も来場者の注目を集めたのは、やはりタイムアタックイベント「狩王決定戦」だ。トップハンターたちによる超絶プレイは、まさに圧巻の一言。ほかにも、シリーズにゆかりのあるイベントや展示などモンハンづくしの熱い一日となった。

東京 大阪 名古屋 「狩王決定戦」にて決勝大会進出チームが続々決定！

最速ハンターを決めるイベント「狩王決定戦」が行われた。地区大会決勝戦は水中闘技場でラギアクルスを狩るもので、東京、大阪、名古屋大会の結果は右のとおり。どのチームも洗練されたムダのない動きで立ち回っていたのが印象的だ。なお、地区大会で入賞したチームは、10月25日の全国大会で真の狩王を決めることに！



◀上位入賞チームと開発陣がそろって記念撮影。全国大会でも熱い戦いを見せてくれることは間違いない！

◆「狩王決定戦」決勝大会進出チーム一覧

	東京大会	大阪大会	名古屋大会
優勝	arties チーム 記録 3分02秒 武器 太刀 × ランス	ラージャンどこ行ったの？ チーム 記録 2分50秒 武器 太刀 × 太刀	こえび チーム 記録 2分45秒 武器 太刀 × 太刀
準優勝	NAMAZONE チーム 記録 3分17秒 武器 太刀 × 太刀	Raget チーム 記録 3分06秒 武器 太刀 × 太刀	優勝 捨てられた狩人の反撃 チーム 記録 2分45秒 武器 太刀 × 太刀
第3位	クック捜索隊 チーム 記録 3分36秒 武器 ランス × ランス	華塾 チーム／Juice チーム 記録 3分40秒 武器 太刀×太刀／太刀×ランス	L.O.L チーム 記録 2分58秒 武器 太刀×太刀

ほかにも『モンハン』に関するイベントがめじろ押し

「狩王決定戦」以外にも、イベントは盛りだくさん！『3（トライ）』＆『2ndG』のチャレンジクエストコーナーでは、時間内にクリアした参加者にプレゼントが配布されていた。ほかにも「モンハン」にちなんだ食事が食べられるモンハンキッチンや、グッズ販売コーナーなど初心者でも楽しめるコーナーも！

ペイントボール投げ



◀モンスターめがけてペイントボールを命中させるマト当て。スタッフの熱心な指導が印象的でした。

ハンティングカードコーナー



◀各大会にて頂点を決める戦いを実施。そのほかにも初心者向けのルール説明コーナーやカードの販売コーナーなどもあり、こちらも盛況だった。

看板娘&アイルーを発見！



▲クエスト受注時にお世話になる看板娘たちに急接近！ アイルーと一緒に、笑顔で記念撮影。

おみくじ



▼おみくじを引いてみたところ、大凶という残念な結果に。「もえないゴミ」って…。

リアル集会所



▲リアル集会所では、来場したハンターたちが4人組みとなって協力プレイを満喫していた。長蛇の列を目の当たりにし、『2ndG』人気を再確認。

ミュージアムコーナー



▶迫力満点のラギアクルスの頭骨や、オトモアイルーのオブジェなどが展示され、注目を集めていた。

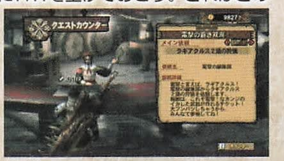
NEWS

『MH3(トライ)』電撃のイベントクエストをクリアしコラボ武器「ライトニングワークス」をゲット!



金色に輝く太刀でモンスターを一刀両断!

『3(トライ)』と電撃によるコラボ武器「ライトニングワークス」。この武器の必要素材が手に入るクエストの詳細がついに判明した！　内容は、水中闘技場でラギアクルス2頭を狩るというなかなか過酷なもの。必要ＨＲは40なので、40以下のハンターは開催される10月16日までにＨＲを上げておこう。どれほどの性能を秘めているのか、キミの目で確かめろ！



▶開催スケジュールは以下のとおり。期間中になんとしてもゲットしよう！

モンスターハンター3(トライ)

●Wii　●ACT　●プレイ人数：1～2人用
●価格：¥7,340(税込)　●オンライン対応

クエスト名

「電撃の蒼き双渦!」

メイン依頼：ラギアクルス2頭の狩猟
参加条件：HR40以上
場所：水中闘技場





◆開催スケジュール予定

10月16日(金)～28日(水)、11月19日(木)～25日(水)
12月17日(木)～23日(水)、1月1日(金)～4日(月)

『2nd G』を愛するハンターに贈るコーナー

狩り狩りPSP

～略して「かりぴー」～

今回のお題

モンスターとのダブルK.O.はあり得る?

ギシャーイ！　電撃PSで『2ｎｄG』を攻略しているHatarllってモンだ。このコーナーでは、『2ｎｄG』のオレ的に気になるネタを独自に調査していくぜ。

今回は、「モンスターを狩ったと同時に力尽きるとどうなるのか」を調査してみようと思う。モンスターを捕獲するときに、捕獲用麻酔玉を当てると相手が倒れ込むじゃん？　アレに当たるとダメージを食らうから、あの動きにぶつかって体力がゼロになるように調節してみた。フルフルで試すため、スキルは「捕獲の見極め」「根性」「高級耳栓」を発動させ、武器は銘火竜弩を使用。さっそくG★1「旧密林に走る稲妻」に出発した。手順はすっ飛ばすが、捕獲時にうま～くぶつかって体力がゼロになったら、普通にキャンプ送りになったぜ……。『モンハン』らしからぬ「ダブルK.O.」成立の瞬間だ。ま、捕獲には成功してクリア扱いにはなったけどな。だが、ここでふとした疑問が。もし、3オチ目でこの状況になったら、クエスト成功になるのか？　そんなワケで、2オチしたあと同じように試してみた。その結果、「クエストに失敗しました」の文字が……。ギシャ、失敗扱いになるのか!?　たぶん、捕獲の流れとして、①捕獲用麻酔玉を当てる→②倒れる→③捕獲成功の3段階があって、③の成功判定が出る前に②でハンターが力尽きてるからダメってことなんだろうな。それに、考えようによっては牙獣種の最後のもがきみたいに、「モンスターが最後の力を振り絞って繰り出す一撃」とも受けとれる。そう思うと熱すぎるぜ……。いやぁ、それにしても勉強になったな（オレだけ？）。なんにしても、捕獲時はあまり近づきすぎないほうが身のためってことはわかった。みんなも気をつけるんだぜ！

結論:捕獲時はうかつに近づかない



◀自分視点なのでよく見えないけど、フルフルと一緒にダブルK.O.になったぜ。

モンスターハンター ハンティングカード情報局

『MH3(トライ)』のモンスターが登場!

ゲームとはひと味違う狩りを楽しめる「モンスターハンター ハンティングカード」。その最新ブースターパック「海洋の王者」では、数々の新要素を追加！

そのなかの1つが、ラギアクルスなど『MH3（トライ)』のモンスターの登場だ。そのほか、『MH3（トライ)』の装備品を身に着けたハンターカードも収録している。これらのカードを駆使し、新たな狩りを楽しもう！



▲パッケージにもなっているラギアクルス。カードがサブデッキ置場にある場合、ＧＰが＋500される。



◀群れを率いるドスジャギィのカード。サブデッキにある場合にＧＰが＋100される。



▶山札からターゲットモンスターを引くと、狩場のモンスターのパワーを＋300に。

モンスターごとの「固有技」を導入!

新システムとして、ギルドモンスターカードとペアにして利用できる「固有技」のカードを導入。カードは、フルフルの電気ブレスのようにどれもゲーム内でおなじみのものばかり。対応したギルドモンスターカードとセットで使用し、新たな戦術を確率させよう。



「フィールド」の概念により狩りがさらに熱く!

もう1つの新システムが「フィールド概念」の追加だ。カードによって「森丘」や「火山」などフィールドが設定され、モンスターによってさまざまな付加効果が発動するようになった。もちろん、『MH3（トライ)』で登場した「孤島」も早くも登場！　この変更によって、狩りの臨場感が増すばかりでなく戦略性もアップすることは間違いなさそう。



砂漠

▲フィールドはカードの右上に表示され、ハンターカードにも影響をおよぼす。ドスガレオスの場合は、ハンターカードのパワーを狩り終了まで－400する効果を持つ。

モンスターハンター ハンティングカード
ブースターパック

「海洋の王者」

好評発売中！

- 1パック:¥315(税込)
  ボックス:¥4,725(税込)
- 全90種類
- ボックス購入特典:
  プロモーションカード1枚封入





狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi

狩王決定戦決勝戦の途中経過

こんにちは、倉西誠一です。みなさん、元気に狩ってますか？　……と、電撃ゲームスの記念すべき第1号なので、ちょっとまともに、ラジオ番組ふうにはじめてみましたが、ここまででございます。電撃PlayStation連載「狩られ道黒毛」同様、ゆるく進めさせていただければと思います。あ、でもあれですね、電撃ゲームスははじめてづくしなので、一言くらいは説明させていただいた方がいいかもしれません。　このコラムは、『MH』 最新作『MH3(tri-)』 がWiiで発売されたので電撃PlayStation編集長を降りたともっぱらの評判（半分くらい正解！）の狩られ道さんこと、倉西誠一が書かせていただきます、『MH』 に関するあれやこれやコラムです。ん？　あれれ？　そういえば狩られ道さん「こと」とか言ってますが、誰もそう呼んでくれていないことに今、気がつきました。本人だけが悦に入っております……というものなのですが、たいていの場合はプレイログになってはおりませんで、いろんな企画の御案内やらレポートになりがちですね、最近……。

というわけで！　そのトレンドをしっかり裏切らず！　今回も、モンスターハンターフェスタ'09　狩王決定戦の途中経過をお送りいたします。

狩王決定戦は、8月23日の東京大会からはじまり、原稿執筆時点、大阪大会、名古屋大会まで終了しています。それにしても熱い。夏の開催だから暑いのは当然として、どの会場も熱いです。昨年と比較すると、どの都市もより大きなハコが用意されているのですが、それでも来場者数が昨年同等なので、会場内は熱気に満ち満ちています。さらに、今年はメインステージに加えてセカンドステージが用意され、『MH3(tri-)』 だけでなく『MHP 2nd G』、ハンティングカードのイベントもめじろ押しに押しまくったスケジュールとなってますから、忙しいったらありゃしないですよ、取材する側としてはw　すべてのステージイベントを一人で見ることは不可能なので、多少あきらめているところはあるのですが……ですが……くわしくは電撃モンハン組合、もしくは電撃ゲームスのブログで御確認ください。

そんなイベント満載のモンスターハンターフェスタ'09ですが、改めて申し上げるまでもなく！　メインは狩王決定戦です。これはどういうものかと申し上げますと、2人1組で参加するタイムアタック大会です、一言でまとめますと。東京、大阪、名古屋、福岡、札幌、各会場で予選（クルペッコ討伐訓練）が行われ、予選の上位8チームが地区大会決勝戦（ラギアクルス討伐訓練）に進出し、東京、大阪、名古屋は上位3チーム、福岡、札幌は上位2チームが、10月25日に開催される全国大会に進むという（説明長い！）、まさに日本一の最速チーム決定戦なのです。すごいですよ、今年は。見事、全国優勝を果たしたチームには、大きく赤く「狩王」と書かれたチャンピオンベルトが贈呈されます。今から授賞式が楽しみです。いい絵だろうなぁ、それなぁ。

また、狩王決定戦といえば！　楽しみなのがタイム。僕なんかは全然、挑戦するもなにもあったものではないわけですが、実際に現地で取材させていただいているだけで、毎回毎回、もりあがってしょうがない。なにがそんなにもりあがるのかというとですね、大会を追うごとにタイムが縮んでいくわけです。これがすごいと思うんですよ。今回も、東京大会の優勝タイムが3分02秒、1週間後の大阪大会では2分50秒、さらにその1週間後の名古屋大会は2分45秒と、数秒ずつ、確実に刻んできています。現在、フェスタは小休止と言いますか、名古屋大会から次回開催の福岡大会（10月4日開催、西日本総合展示場）まで、約1か月の中断となっています。この1か月の間に、どれだけタイムが短縮されるのかと思うと、楽しみでしょうがないですよ、ほんと。

●モンスターハンターフェスタ'09
狩王決定戦　東京大会決勝戦結果
優勝　3分02秒
arties（東京、太刀・ランス）
準優勝　3分17秒
NAMAZONE（東京、太刀・太刀）
第3位　3分36秒
クック捜索隊（東京、ランス・ランス）
第4位　3分48秒　かりんちゅ
（東京、太刀・スラッシュアックス）
第5位　3分52秒　アルテミス
（東京、太刀・スラッシュアックス）
第6位　4分05秒
はらペッコ（東京、太刀・太刀）
第7位　4分40秒
SMART BRAIN（東京、ランス・ランス）
第8位　7分05秒
のーん（東京、太刀・太刀）

●大阪大会決勝戦結果
優勝　2分50秒　ラージャンどこ行ったの？（大阪、太刀・太刀）
第2位　3分06秒
Raget（大阪、太刀・太刀）
第3位　3分40秒
華塾（大阪、太刀・太刀）
第3位　3分40秒
Juice（大阪、太刀・ランス）
第5位　3分45秒
J.K（大阪、太刀・太刀）
第6位　4分03秒
こえび（大阪、太刀・太刀）
第7位　4分12秒
持ってる（大阪、太刀・ランス）
第8位　4分38秒
もうゲネポ（大阪、太刀・太刀）

●名古屋大会決勝戦結果
優勝　2分45秒
こえび（名古屋、太刀・太刀）
優勝　2分45秒　捨てられた狩人の反撃（名古屋、太刀・太刀）
第3位　2分58秒
L.O.L（名古屋、太刀・太刀）
第4位　3分01秒
きもおたち（名古屋、太刀・太刀）
第5位　3分08秒
銀杏（名古屋、太刀・太刀）
第6位　3分23秒
もうゲネポ（名古屋、太刀・太刀）
第7位　3分41秒
はらペッコ（名古屋、太刀・ランス）
第8位　3分44秒
PhalaenoちYUKI（名古屋、太刀・ランス）

長くなりましたが、東京、大阪、名古屋の3大会で決勝戦に進んだ、のべ24チームの結果と選択武器をまとめてみました。狩王をめざすみなさん、御参考までにどうぞ。戦法としては、ラギアクルスを眠り投げナイフで眠らせて爆弾で大ダメージを与え、シビレ罠、閃光玉で拘束し、練気ゲージをどんどん溜めて、太刀でがんがん！　背中を狙って斬りつけていってダウンを奪う……というものが主流となっていましたが、わかりませんね。それはここまでのトレンドであって、福岡大会以降どう変化していくか、あるいはまったく新しい戦法が出てくるのか、予想もつきません。偉そうにコラムなんか書いている人間としてはどうかと思うのですが、ただドキドキするばかりです。

ちなみに、名古屋大会までで最速の予選第1位は1分12秒、最速の第8位は1分34秒です。あくまで予想でしかないのですが、福岡大会の予選通過ラインは、1分20秒台に入るのでは？　と、思われます。参加されるハンターのみなさん！　がんばってください！

(200909071457)

CHECK!

モンスターハンターフェスタ'09の模様も最速でアップするモンハン総合サイト！

ただいま開催中のモンスターハンターフェスタ'09の各会場レポートは、電撃モンハン組合で絶賛公開中！　東京、大阪、名古屋に続いて、10月に開催される福岡、札幌大会の模様も、ほぼリアルタイム更新でお届けしていきます！

▶ http://blog.dengeki.com/mh/

CONTENTS

・狩られ道豪黒毛
電撃ゲームメディア主筆こと、モンハン好きのオッちゃんこと倉西による、モンハンプレイログを更新中！

・かしまし狩られ道
女性だけのハンターチームによる、ドタバタハンティングレポート。ついに入手した『MH3（トライ）』編に突入！

・狩られ道ツアー
組合員の男塾先輩によるモンハン徒然旅日記風プレイログ。モンハンフェスタの模様も執筆中。次は福岡へ！

・ハンティングカードレビュー
組合員の男塾先輩によるハンティングカード全レビュー企画。ただいま第4弾のレビューを更新中です！

乙女とゲームのステキな関係♥

乙女的ゲームス白書

乙女でゲーマーでライターの6姉妹（欄外参照よ！）が、今注目なゲームの魅力を、アナタにお伝え♥

Contents



イラスト／ギンカ

乙女による乙女のための

ゲーム機講座

LESSON 1 新型PS3



乙女 × PS3

世に出回るさまざまなゲーム機について乙女たちが勝手に語るこのコーナー。はじめましての第1回は、ピカピカの新発売！　新型PS3について解説（？）します!!

新しいもの大好き♥新型PS3を考える！

みみみ：いや～～～～～。何、PS3新型発売って!!　わたしは、もうPS3持ってるのに～。

六花：お姉ちゃんには申し訳ないですが、買いそびれた私には吉報でした。さっそく買いました。

いつき：でかい箱が入った袋があると思ったら、六花が買ってきたPS3だったんだな。

しづ桼：そういえば、9月3日は朝からそわそわしてたっけ。新型の発売日だったからなのね。

六花：ええ。価格も手ごろになりましたし、ためらう理由はありません♥

いつき：今までとどこが違うんだ？

みみみ：それは、買ってきた六花が責任を持って説明してくれるよね～。

六花：うっ……、がんばりますわ。

POINT 1 スリムなボディーがステキ♪

六花：写真を見てください。新型はボディーがとてもスリムだと聞いていましたが、比べてみるとその違いがよくわかりますわね。

みみみ：ホントだ～。わたしが持っている従来のタイプより、かなり小さいね（涙）。

いつき：へ～。これくらいのサイズなら、持ち歩くのもだいぶ楽になりそうだな～。

六花：ちょっと待ってください。小さくなったとしても、重量はそれなりにありますわ。

しづ桼：ツッコむべきは、そこじゃない！　いつき、そもそもPS3は持ち歩かないわよ。

いつき：そんなことないだろ！　自分の部屋よりも広いリビングでゲームしたいときとか、PS3を持ってない友だちにソフトを布教したいときとか、災害が起きて避難するときとか？　必要なときなんて、たくさんあるぜ。

六花：あの……なぜ避難するときの荷物に、PS3が入っているのですか？

いつき：命と同じくらい大事なセーブデータが入ってんだから、当然だろ（きっぱり）。

しづ桼：ゲーマーの心意気としてはいいけど、普通はやらないでしょ……。

いつき：ともかくっ、小さくなった1番のメリットは、場所を取らないってことだろ！

みみみ：そうだね。テレビの周りは、ただでさえPS2にWii、Xbox 360やPC-FXなんかで、かなりのスペースを使うもん。いいな～。

いつき：だからって、ゲーム機を全部重ねて収納とかいうわけにもいかないもんな。

六花：あまり広くはない日本の住宅事情を考えると、大変ありがたいことですわ。

みみみ：うちみたいに大家族だと、とくにそうだよね～。そもそも六人姉妹でゲーム機の本体を1人1台持っていたら、せまくなるのも当然だけど……。みんな自重してよ！

しづ桼：姉妹全員ゲーマーなんだから、しょうがないじゃない！　売り上げに貢献してるんだから、問題なしよ。なしっ!!



▲並べて撮影すると、2つの差は一目瞭然。横幅は変わらず、縦幅が小さくなりました!!

POINT 2 見た目＝デザインも重要ですわ！

いつき：デザインもかなり変わったよな。

六花：表面がマット加工で、指紋が目立たないのがうれしいですね。お掃除の手間がはぶけますわ。

みみみ：指紋だったら私は持ってないけど……シルバーのPS3だって目立たないもんね～！　でも個人的には、以前のツルツルした方が高級感があって好きかも。

しづ桼：私は、新型のデザインがシンプルで好きよ。

いつき：まあ、デザインは好みによるよな。オレはあんまり興味はないけど、真っ赤なPS3が出たら買うぜ。

みみみ：だったら私はパステルカラーがいいな♥　ピンクとかカワイイ色が出たら、絶対女の子は喜ぶよね。

六花：それなら、私は柳煤竹色がいいと思いますわ。

しづ桼：それ、何色よ！（注：濃いグリーンです）まあ、これからのカラーバリエーションも楽しみよね。



▲画・六花。豊富なカラーバリエーションの登場に期待しましょう。

POINT 3 懐（HDD容量）も広いのです♥

みみみ：そういえば、新型はHDD容量も多いんだよね。

六花：はい、120GBまでボリュームアップしました♥

いつき：お～。って、それはどれくらいスゴいんだ？

しづ桼：確かに、GBって言われてもピンとこないわよ。スペックなんて、チンプンカンプンだし。

六花：確かにそうですわね……。えーっと例えばアーカイブスで配信中♥　私の大好きな『俺の屍を越えてゆけ』は420MB、女性向け恋愛SLG『アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～』なら390MBの容量がダウンロードする際に必要になります。ちなみに、1GB＝1024MBですわ。お姉ちゃんたち、わかりました？

しづ桼：え～、まだまだ全然余裕あるじゃないの！

みみみ：この大容量はうれしいよね。ああ～、いいな～!!

六花の使用例

■『戦場のヴァルキュリア』DLC：5MB
個性豊かなキャラクターがとっても魅力的。美男美女が多いのです。

■『俺の屍を越えてゆけ』：420MB
私のバイブル。和物RPG、美形神様、実名プレイにピンとくる人にオススメ。

■『アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～』：390MB
アーカイブスで配信される数少ない女性向けゲーム。声優陣も豪華ですわ。

合計：815MB（残り：119.209GB）

●け●つ● 結論 ●ろ●ん●

乙女ゲーが出ればカンペキですわ

六花：さて、新型PS3の魅力は伝わったでしょうか？

いつき：うん、改めてやっぱりPS3はすげーな。

みみみ：この性能で、3万円しないんだもんね。きっと購入をためらってた人も、買いやすくなったよ。わたしも欲しいもん。

六花：それに、これからは期待のソフトもかなり発売されますわ。私は9月17日に発売された『テイルズ・オブ・ヴェスペリア』を遊んでおります。ほかにも『機動戦士ガンダム戦記』や『428』など、おもしろい作品が出ているのですよ。

しづ桼：六花……、あんた意外にプレイジャンル広いわね。まあ、これまでに発売された作品がいいのはもちろん、これから年末に向けて新作の発表がたくさんありそうじゃない。

みみみ：それなら、わたしは早く乙女ゲームが出てほしいな～。

いつき：確かに！　オレもあのキレイな画面でデートしたり、手に汗握るバトルがしたいぜ！

しづ桼：大概の乙女ゲームで、バトルはないでしょうが！

六花：でも確かにPS3の映像の美しさは、ズバ抜けていますから。大画面に映った美麗な殿方、さらに声優陣のステキなお声……。うっかりすると失神者が出そうですわ。

みみみ：失神は言いすぎだけど、かなり魅力的だよね～。

いつき：あとオレは、PS3にはBlu-ray再生機としても期待してる。オレの大好きなアニメも、最近続々とBlu-rayで出てるからな♥　これで、家でもキレイな映像が楽しめるぜ。

六花：ややCMになってきた気もしますが。ともあれPS3には、さまざまな希望がつまっているということですね。

しづ桼：なんとか、まとめにはいったわね。

六花：しづ桼お姉ちゃんてばっ、茶化さないでくださいな。とにかく新型PS3は、とっても優秀なハードです。まだお持ちでないみなさまは、ぜひ購入をご検討くださいませ。

登場人物紹介

長女●クリチーネ・ジャー子
六姉妹を束ねられない長女は旅立ちました。生存してはいます。

次女●ニコ
一般人のネコをカブる次女。自由すぎる姉と妹を優しく見守り中。

三女●みみみ
ネギとお歌が大好きな天然っ娘。欲しいものにはすぐ飛びつく♥

もう二次元以外愛せないアナタに贈る とっておきの嫁紹介コーナー♥

ヨメソムリエ

Yome Sommelier

ニコ：「ヨメソムリエ」は、その名の通り「読者のお嫁さんにピッタリの女の子を、私たちが紹介する」という仲人企画。第１回目の担当は……。
みみみ：はいはーい、わたしだよ！　突然だけど……最近さぁ、恋愛に積極的じゃない「草食系男子」って流行ってるでしょ？　わたしが今回オススメする美少女・春日望美ちゃんは、そういう男の子にピッタリだと思うんだよね。
しづゑ：ほー。んじゃ、その理由を聞こうじゃない？
みみみ：美人でスタイルがよくて、性格がイイのは大前提でしょ？　んで、さらに腕っぷしが強いの。ゲーム中でも敵の男性から「獣のような女」って言われるくらい強いの！
六花：なるほど……「力強くリードされたい男の子」は望美ちゃんみたいな女の子がピッタリかもしれないですね。
みみみ：でしょ？　ゲームは主人公である望美ちゃんの視点で進むから、プレイすれば彼女の内面も丸わかりだし♥　ぜひ望美ちゃんのかっこよさにハマってほしいな！



強くてカワイイあの子は異世界の戦神子！

春日望美

担当 みみみ

かすが　のぞみ
学年●高校２年生
職業●白龍の神子



▲照れた表情も最高にカワイイ望美ちゃん♥　ゲームをプレイして、ぜひ彼女を幸せにしてあげてっ!!

乙女ゲーム『遙かなる時空の中で３』シリーズで活躍する、聡明で心優しい主人公♥　突然やってきた異世界で「白龍の神子」として戦いに巻き込まれることに。

望美ちゃん出演最新作!!
『遙かなる時空の中で３ 運命の迷宮 愛蔵版』

異世界から現代へとやってきてしまった仲間たちと望美ちゃんとの、新たな戦いが幕を開ける！　人気作のPSP版で、新シナリオなど追加要素も満載だよ！

DATA ●コーエー　●AVG　●￥5,040（税込）※　●10月22日発売予定　●MSD(864KB)

司令官のムチャ振り(!?)企画！　苦手ジャンルにレッツチャレンジ!!

謎の司令官さん

いやよいやよも好きのうち!!!

FILE 01

担当 いつき

男なら拳で語るべし！ ケンカで全国制覇だ!!

喧嘩番長３ 〜全国制覇〜
●スパイク　●A・AVG　●￥5,229(税込)
●2008年11月27日発売
●ＭＳＤ(240ＫＢ)　●アドホックモード対応

ある日、　オレたちのもとに手紙とソフトが届いた。「どうせいつも好きなジャンルばかりプレイしているんだろう。たまには違う作品もやりたまえ！　謎の司令官より」というわけで、突然届いた指令に従って今回はオレ、いつきがプレイすることに……。

■ぶっ飛んだゲームシステム

格闘ゲームは好きだけど今回プレイするように言われた『喧嘩番長』は、タイトルからして何となくただケンカしているような気がして正直敬遠してたんだ。だから電源を入れて、いったい何が始まるのかとゾクゾクしたぜ(笑)。でも実際にプレイしてみると、今までプレイしたゲームとはひと味もふた味も違っていたんだ。だって、メンチを切るときに目からビビッとビームを出したり都道府県別にナウイ必殺技があったり。ちょっと普通じゃないだろ？　登場人物たちはみんな、自分のプライドを賭けて真剣にケンカしているのに、その独特なシステムに思わず爆笑！　物語も全然ドロドロしていないうえ、コミカルな演出が多いから食わず嫌いしてるとソンかもな。



◀こんなに鋭く見つめられたら、ヤケドしそうだよな！

■番長たちは意外とルールに厳しく、義にアツい

主人公・坂本タカシは、羅針高校の番長。修学旅行なんてかったるいなんて言いつつも、卒業のためとはいえしっかり参加する。つっぱっていても、けじめはちゃんとつけるなんて、クールでカッコイイぜ！　あとはクラスのマドンナやマジメ君が、他校生に絡まれればすかさず助けに入る姿にも感動したな〜。ある意味白馬の王子ってやつかも？　見て見ぬフリをしないで助けに行くなんて、まさに男だな！

さらに主人公のほかに47人の番長が出てくるけど、どのキャラも超個性的でとにかく熱い！　何でも拳で解決するのはよくないと思うけど、彼らは勝負が終わればいつまでも引きずらない。ケンカ後は両者に深い絆が生まれていて、因縁は友情に変わるんだ。これはもう、オレも姉さんにメンチを切るっきゃない!?

長女ジャー子の

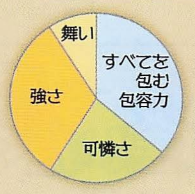
兄を捜して三千里

激シャバ乙女、郷都で兄貴捜しの旅!!

二次元が主食の女子もしくは男子こんにちは！

電撃ゲームスで生まれ変わった６姉妹に、じつは兄者がいるんだって!?　真実を確かめるために、長女の私は１人兄捜しの旅に出てきちゃったヨ☆　１回目は『喧嘩番長３』で訪れるTHE・郷都！　旅のしおりを見て番長のいるところにかち込み、年齢性別国籍関係なく一般の方にメンチを切り、女湯の扉をブッ壊して浴槽でブリッジして気合いを溜めましたが、兄はいませんでした！

望美ちゃんの成分表♥



ここでは望美ちゃんの魅力をチェック♥　強さと可憐さは↑でも語ったとおりだけど、一番のポイントは「包容力」!!　味方の弱さも敵の脆さも、最後には受け入れる優しさの持ち主だよ。あと、舞いが上手なのも和の情緒が溢れてステキ……♥

こんな男性にオススメ！

・守るより守られたい草食系男子
・ショートカットよりロングヘアーが好き
・強い女を見ると血がたぎる

※プレミアムBOX￥7,140（税込）、トレジャーBOX￥13,440（税込）も同時発売！

四女●しづゑ　コスプレ好きなツンツン少女。私の名前はシルフィーだってば！
五女●いつき　正義が大好きな熱血娘。姉さんたちには頭が上がらない。
六女●六花　歴史とRPGをこよなく愛する末っ子。ちょっと座敷童に似てる。
謎の司令官　見るからに怪しい謎の人。なぜか姉妹は彼に逆らえないみたい!?

電撃ゲームス的!

諸国漫遊旅企画

戦国城めぐり

せんごくしろめぐり

第一章 上田城

いまやゲームでもさまざまなジャンルで表現されている、戦国時代を生き、勇名を馳せた武将たち。彼らに関連する城や史跡をめぐり、歴史的事実と背景を現地取材をからめてひも解いていく当コーナー。第一回は真田の居城・上田城を攻略!!

上田城



行き方

長野県上田市。ＪＲ上田駅お城口から、徒歩約20分。北櫓と南櫓は、有料で見学できる。

智謀の将・真田昌幸によって築城

天正11年（1583年）、上田城は真田昌幸によって築城が始められた。昌幸が上田に城を築く前は、自然の要害を用いた砥石城が拠点だった。だが時は流れ、次第に貨幣経済が盛んとなり世情が変化していくと、支配力を高めるためには武力だけではなく、その地方の経済力をも握ることが必要となった。そのためには、山中の城では意味がなく、交通の便利な場所に城を構える必要性があり、山や川などで周辺を守られた上田の地に築城を始めるのが得策だったのだ。現在では本丸はなく、城跡や櫓が残っている。

ココに注目!① 二度にわたり徳川の大軍を退ける!

昌幸は徳川家康の許しを受け、上田城の築城を始めた。理由は、当面の敵である上杉による侵攻に備えるためのもの。だが昌幸の本当の狙いは、近隣諸国全域を交通、軍事、両面で掌握できる場所を確保することだった。その後、昌幸が上杉景勝に属し、徳川方だった室賀氏を討つなどしたため、徳川は上田城へ大軍を送ることになる。

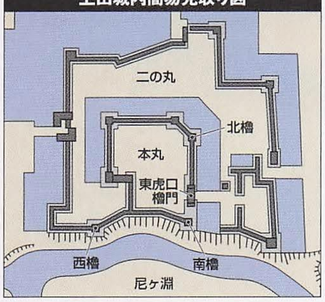
第一次上田合戦

築城から２年後、徳川の大軍約８千が上田城へ攻めてきた。そのとき迎え撃った真田軍は総勢２千ほど。圧倒的な兵力の差だったが、昌幸は徳川軍を城付近まで引き寄せ、さまざまな奇策を用いることで敵兵を撤退させることに成功する。

第二次上田合戦

関ヶ原の戦いが始まる前に真田軍を壊滅させようと、家康の三男・秀忠が３万の兵と上田城へ。門前まで押し寄せた敵に、真田軍は矢倉から弓矢や鉄砲で反撃するなどした。結局城を落とせなかった秀忠は、家康の指令で撤退する。

上田城内簡易見取り図



矢狭間（かざま）・鉄砲狭間



壁面に人１人が鉄砲を構えられるほどのスペースがあり、ここから下方にいる敵を狙い撃つ。櫓内に設置されており、現在は北櫓や南櫓内で実際に確認できる。

真田井戸



直径2m、深さ16.5mの大井戸で本丸の南西に存在。城北の砦に通じている抜け穴があり、敵の包囲網をかいくぐったり兵糧を運べたという伝説が残る。

ココに注目!② 上田城のたどる道


本丸跡


天然の堀があった場所

二度にわたり徳川家康の大軍を退却させた上田城と昌幸だったが、廃城という末路を迎えてしまう。第二次上田合戦にて、真田昌幸と幸村が上田城に籠城し徳川の軍隊を足止めしたがため、関ヶ原の戦い後、昌幸と幸村は遠方へ配流という命が下される。それから上田城は、家康に接収されたうえ破却となり、本丸を中心に徹底的に破壊されてしまう。廃城となった上田城だが、関ヶ原の戦いで徳川方にいた幸村の兄・信幸へ領地ごと渡された。

元和８年（1622年）に幕府の命で信幸は松代へ移封となり、小諸の仙石忠政が上田へやってくる。それからほどなくして新たな城主となった忠政は、上田城の大規模な復興工事を開始。だが忠政が病を発病してしまい、思うように指揮を取れなくなると工事は中止となってしまう。

その後、宝永３年（1706年）に松平氏が仙石氏と交代の形で上田へ転封され、明治維新まで上田領を支配する。

近隣の見どころ

真田神社

上田城本丸跡にある神社で、東虎口櫓門を抜けた目の前に立地。真田、仙石、松平といった上田の歴代城主をまつっている。六紋銭が描かれた絵馬やさまざまなお守りなども売っているので、お土産に最適。

上田市立博物館

上田城の敷地内にある博物館。真田家に関する資料のみならず、上田市が歩んできた歴史がわかる。南櫓と北櫓に入れる見学料を払っていると、無料で観覧可能。上田城に行くなら一度は見ておきたい。

池波正太郎真田太平記館

真田幸村を主役とした「真田太平記」の著者・池波祥太郎氏の記念館。氏に関する資料の展示やシアターなど、ファン必見の設備が充実している。併設された喫茶店やオリジナルグッズもお見逃しなく。

真田氏記念館

真田家に関するさまざまな資料が展示されている施設。合戦時に身に着けていた鎧や当時の書状などから、戦国時代へ想いを馳せることができる。なかでも、大阪夏の陣を描いた豪華絢爛な屏風は圧巻！

現地へ突撃レポート! 武将に逢いたくて 第一回





▲▶さまざまな場所に、さり気なく六文銭が！　観光協会の手作りマップもいい感じ♪

今回から戦国武将に会うために担当ライター・ヨウが現地へ突撃取材をすることになりました。１回目となる今回は、真田家に縁深い上田へ！　街のいたるところで六文銭マークを発見でき、ちょっと散策するだけでも楽しくなれます。しかも上田は、この夏公開となった映画「サマーウォーズ」の舞台だということで、観光協会には手作りマップなどが置いてあったり。お土産も売っている観光協会は上田城跡公園のすぐそばにあるので、足を運んでみてください♪　とくにオススメは、観光協会に隣接したおそば屋さん。ここでは“真田そば”が食べられます。雪に見立てたとろろが入っていて、とてもさっぱり！　真田の地へ来たからには、やっぱりこれは食べないと！　ということで完食しました♪

さっぱりして美味な真田そば



▶とろろやレモンが入っているのが特徴。さっぱりしていて、とても美味しかったです!!

真田神社でゲットした真田十勇士手ぬぐいを1名にプレゼント!!



あて先
〒160－8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

関連するお祭り
【上田真田まつり】 上田城跡公園を中心に行われる祭りで、毎年４月下旬に開催。**【真田祭】** 和歌山県で行われる祭り。真田昌幸と幸村父子を偲んで、毎年５月に執り行われる。**【松代藩真田十万石まつり】** 信幸以降の真田氏が、江戸時代に領した海津城を中心に開催される祭り。長野県長野市にて毎年10月にある。／どの祭りも、武者行列をはじめとした歴史に想いを馳せられるイベントが目白押し！　鉄砲隊や太鼓演奏など、まるでその時代にタイムスリップしたかのような気分になれるかも？　ぜひ一度ご覧あれ!!

第壱回 人物絵巻 真田家

上田城の築城に深くかかわる真田家。のちに天下人となった徳川家康を二度にわたり苦しめるなど、その功績は目を見張るものがある。そんな真田家のなかでも、とりわけ有名な幸隆、昌幸、幸村といった３名の人物像にここでは注目してみよう！

家計図

幸隆
昌幸
信幸　幸村

幾名もいる真田氏のなかでも、真田の名を世に広く知らしめた幸隆ら。戦国時代を駆けめぐった真田家三代の名は、しっかり押さえておこう。



真田幸村像

ＪＲ上田駅お城口を出て、すぐ目の前のロータリーで見られる。付近には六文銭が施された時計や水車なともあり、絶好の撮影スポット。

真田家三代！ その人物像に迫る!!



幸隆　真田一族の名を世に馳せた中興の祖

もともと地方の土豪だったが、武田信玄の父・信虎と村上義清の連合軍に敗北し、上州へ逃れた一族の１人。その後ほどなくして、幸隆が武田信玄に出仕し、武田方の戦に加わるようになると、難攻不落だと言われていた砥石城を独力で奪取し、念願の本領を取り戻すことに成功。その後も幸隆は、信玄のもとで幾度も最前線に駆り出されていたようだ。



昌幸　つねに先を見据え、智略に長けた人物

幸隆の三男。７つのとき人質として甲府へ送られ、信玄のもとで育つ。長篠の戦いで２人の兄が戦死し、昌幸が家督を継ぐことに。武田家滅亡後は織田信長に従い、続いて北条、徳川家康の順に属する主を変えていく。上田城を築いたあと、家康の命を拒否し手を切る。怒って大軍で攻めてきた徳川軍を、二度も撃退したことで真田の名をとどろかせた。



幸村　日本一の兵と呼ばれた男

昌幸の二男で、信幸は兄にあたる。秀吉が天下統一に成功すると、彼に出仕した。家康により昌幸と高野山・九度山へ配流されるが、九度山を脱出後、真田十勇士と呼ばれる10人の側近とともに大坂夏の陣、冬の陣で戦う。

■真田十勇士たち

穴山小助	望月六郎
由利鎌之助	猿飛佐助
筧十蔵	霧隠才蔵
海野六郎	三好青海入道
根津甚八	三好伊三入道

※幸隆、昌幸、幸村の画像は、『信長の野望・天道』より抜粋。本タイトルの詳細はP.312にて掲載しています。

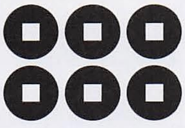


戦国BASARA3
●カプコン　●PS3/Wii
●2010年発売予定
●価格未定　●ACT
●必要HDD容量（容量未定）



『戦国BASARA3』より
真田幸村

家紋を知る！ 決死の覚悟がわかる



六連銭（六文銭）

一般に六文銭は三途の河の渡し賃だと言われており、真田家の家紋はいつでも死ぬ覚悟があることを示している。そのことから"不惜身命"の精神を持つ者にとって、相応しい旗印とされた。さらに真田家には、雁金、割洲、洲浜と呼ばれる家紋も。

真田家略年表

年	出来事
慶長20年（1615）	大坂夏の陣で奮闘後、幸村戦死
慶長19年（1614）	大坂冬の陣
慶長5年（1600）	関ヶ原の戦いにて、昌幸と幸村は西軍につき、信幸は東軍に属す。昌幸らは第二次上田合戦で徳川軍を足止めし、高野山・九度山へ配流
天正15年（1587）	昌幸、秀吉の仲介で家康の配下となる
天正13年（1585）	昌幸、家康と手を切り、第一次上田合戦
天正11年（1583）	昌幸、上田城の築城を開始する
天正10年（1582）	武田家滅亡後、昌幸は織田、北条、徳川の順に仕えていく
天正8年（1580）	昌幸、上州沼田城を攻略する
天正3年（1575）	長篠の戦いで兄が戦死し、昌幸が真田を継ぐ
天文20年（1551）	幸隆、独力で砥石城を乗っ取る
天文14年（1545）	真田幸隆、武田信玄に出仕。先鋒として活躍

『信長の野望』シリーズで見る 真田幸村の勇姿!!

コーエーから発売されている人気SLG『信長の野望』シリーズ。さまざまな戦国武将たちが登場する本作では、もちろん真田幸村もバッチリ活躍している。ここでは、そんな彼の能力を一覧でチェックしてみよう！　幸村の能力のなかで、目立っているのは戦闘力、智謀、義理、采配だろう。そのうえ魅力や統率力も高いので、幸村の人柄のよさやカリスマ性がうかがえる。史実でも、その飾らない性格が人々から好感を得たという話が多い。さらに智謀の数値を見ると、智略に長けた父・昌幸の血もしっかり受け継いでいることがわかる。

シリーズ中の幸村能力一覧

タイトル	能力					
『信長の野望 戦国群雄伝』	政治	戦闘	魅力	野望	感情	義理
	77	90	79	70	76	78
『信長の野望 武将風雲録』	政治	戦闘	魅力	野望	教養	義理
	71	97	80	75	69	6
『信長の野望 覇王伝』	政治	戦闘	智謀	野望	采配	
	62	98	81	10	100	
『信長の野望 天翔記』	政才	戦才	智才	魅力	野望	義理
	120	196	178	88	71	15
『信長の野望 将星録』	政治	戦闘	智謀	義理		
	53	98	89	15		

タイトル	能力				
『信長の野望 烈風伝』	政治	戦闘	智謀	義理	采配
	49	97	86	100	98
『信長の野望 嵐世記』	政治	野望	智謀	義理	采配
	44	16	84	100	89
『信長の野望 蒼天録』	政治	野心	知略	義理	統率
	37	16	85	99	90
『信長の野望 天下統世』	政治	教養	知略	義理	統率
	36	63	81	99	90
『信長の野望・革新』	政治	武勇	知略	義理	統率
	36	100	89	99	105

こんな本がオススメ

「疾風六文銭 真田三代と信州上田」（発行：週刊上田新聞社）幸隆、昌幸、幸村、信幸らの活躍をつづった本。上田市の観光ガイドもついているので、旅行のお伴にもピッタリ。**「郷土の歴史 上田城」**（発行：上田市立博物館）上田城の歴史や、真田家についての詳細が書かれている。**「真田氏史料集」**（発行：上田市立博物館）当時の数多くの資料をモノクロの写真つきで説明しているので、様子がわかりやすい。真田家に縁のある品々を詳しく知りたいなら、この本が最もおススメ。



ガンダム3大特集&ユニコーンフィギュア付録号!!
10th Anniversary 電撃ホビーマガジン
電撃 DENGEKI HOBBY
11月号
電撃ホビーマガジン
毎月25日発売!
特別価格 980円
好評発売中
ここでしか手に入らない!!
フィギュア付録
ガンダム大全特別版
ユニコーンガンダム
（ユニコーンモード）
特集1 ガンダムエクシアを徹底解説!!
『機動戦士ガンダム00
ガンダムエクシア開発史』
エクシアのバリエーションのほか、スペシャルモデリングとして海老川兼武氏協力のもと、"謎のエクシア"も超絶立体化!!
特集2
『MGガンタンク発売記念
魅惑のキャタピラ・ワールド』
ガンダンクの魅力を伝える詳細なキットレビュー&ジオラマをお届け!! キャタピラの起源や進化など、その魅力にも迫る!
特集3
『機動戦士ガンダムUC
HGUCクシャトリヤ完全攻略』
3日でできる簡単作例から徹底改造作例まで丁寧に解説。
ほか、『新世紀エヴァンゲリオンANIMA』、『機動戦士ガンダムSEED VS ASTRAY プロローグ』、『電撃レコメンドガイド』など連載陣も絶好調!!
機動戦士ガンダム
MS大全集2009
定価:2,835円
カバーイラスト／カトキハジメ
MOBILE SUIT Illustrated 2009
『ファーストガンダム』から『ガンダムUC』までを完全収録!!
機動戦士ガンダム
キャラクター大全集2009
定価:3,570円
カバーイラスト／安彦良和
CHARACTER ENCYCLOPEDIA
約40作品、1600を超えるキャラクターを網羅!!
機動戦士ガンダム
パーフェクトガイド
定価:1,260円
カバーイラスト／深野洋一（c.p.tom's）
機動戦士ガンダム パーフェクトガイド
『ファーストガンダム』のすべてをこの一冊に凝縮!!
ガンダム30年の歴史を振り返る!!
ファン必携の3冊
絶賛発売中!!
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送
※定価は税込(5%)です。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
dengekiya 電撃屋
http://dengekiya.com/
電撃のオンラインショップ
リニューアルオープン!!
電撃屋 検索

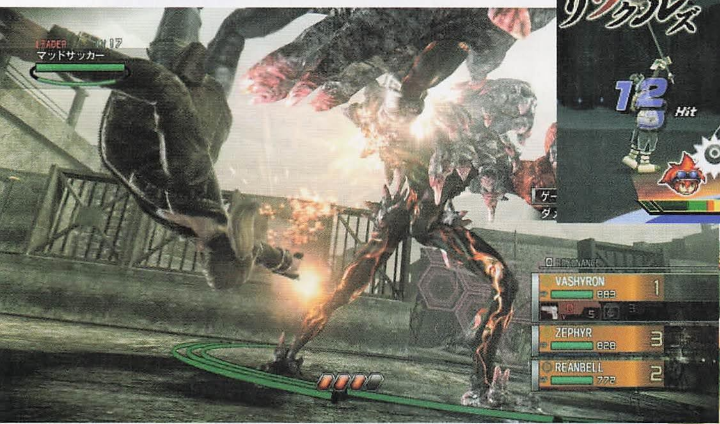
新作 PREVIEW

今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃しているタイトルはないか、ココでチェック!!

















ほか、44タイトル

Wii 大神（おおかみ）

2009年10月15日発売予定	¥3,990（税込）	ACT 歴史 謎解
ジャンル A・AVG（ネイチャーアドベンチャー）	メーカー カプコン	備考 プレイ人数：1人用

いうよね〜 『大神』を友達にススめたい！ ファンの定番口説きキーワード集

世界中に熱烈なファンが多い本作。ファンは思う……少しでも多くの人達に、この名作に触れてほしい！ そして感動を共有したい！ と。ここではファンの私がかつて友人相手に使ってきた、熱心すぎる口説き文句の数々を紹介しよう。

「絶対泣ける!!」
PS2版をプレイした人なら、この言葉に異存はないはず。人によっては流れる涙で、バトルが進められなくなるほどだ！

「とにかく癒される」
アマテラスを走らせるだけで、ほっこり＆しあわせ〜な気分に。イタズラ者のイッスンの立ち回りにも、ストレス解消要素アリ。

「大神降ろしは震えるよ?」
自然を蘇らせる大技「大神降ろし」は、ゾクゾクする迫力！ ……確かにコントローラも震えるけど、そういうことじゃぁないよ！

「10分やればわかるよ!!」
オープニングとチュートリアルだけで、世界観に引き込まれる。「わかるよ」って言い切るあたりは『大神』ファンの自信の表れ。

「私がD端子買ってあげるから!」
映像美を堪能してほしい！ その強い思いが端子へのこだわりへと昇華した際のセリフ。大型液晶テレビまで買い与えんばかりの勢い。

「日本に生まれてよかったと思える作品」
神話や昔話、ビジュアルなど、日本が歴史とともに育んできた「和」の魅力が満載。日本発のゲームに誇りを抱こうぜ!!

上のセリフを言われたら、その愛を受け入れよう!!

愛すべきキャラクター達

人々が暮らすナカツクニに復活した、ヤマタノオロチと妖怪達。すべての災厄を祓い、万物の命を救うために大神アマテラスとイッスンの旅が始まる――。日本神話や昔話をモチーフにした、個性豊かな登場人物達からも目が離せない！



スサノオ
ヤマタノオロチを討伐したイザナギの子孫。いつも寝てばかりでだらしがない。

クシナダ
都でも評判の酒職人。心優しき美女で、スサノオがひそかに思いを寄せている。

ウシワカ
たびたびアマテラスの前に現れ、戦いを挑んでくる謎の陰陽師。その目的は？

イッスン
旅絵師の小さな妖精。口が悪く、イタズラ好きだが、絵の腕前は素晴らしい。

アマテラス 主人公
神木村のご神体に宿り、復活した伝説の白狼。筆しらべの力を使いこなす。

『大神』をこよなく愛するライターが Wii版の筆しらべをプレイレポート！





PS2版は何回もクリアしました！

担当ライター サガコ
ゲームは決してうまくはない。しかしゲームがホントに大好きな女子ライター。困ったときの最終手段は「ゴリ押し」＆「回復アイテム乱舞」。

まずはWiiリモコンとヌンチャクの操作に慣れ親しむべし！

待ちに待ったWii版『大神』のサンプル版が到着！ さっそくWiiリモコンとヌンチャクを用意し、プレイ開始です！

まずは……説明書をじっくり読みます！ イッスンと一緒に、じっくりゆっくり、レッツチュートリアル。最初は少々戸惑い、アマテラスさんはあっちへ頭突き、こっちへ溺れの大騒動。筆しらべもなかなか定まらず、イッスンにも「ワザとやってんな、このポンコツ！」なんて叱咤される始末……。嗚呼、前途多難。『大神』といえばなんといっても筆しらべがキモ。画面を止め、筆で線を描くことで、花を咲かせたり、壊れた橋をなおしたり、いろんなことができるのです。つまり、筆しらべを使いこなしてこそ、軽やかなプレイが可能になるというわけ。ところが、Wiiリモコンを筆に見立てて直線を引くのが、思いのほか難儀で。わりと泣きそうになっていた私に、イッスンがちゃんとレクチャーしてくれました。

「Bボタンを押しながら、Aボタンで線を引くと直線になるぜ」

さっそく試してみると……おお、これならイケそう!? いろいろなものを切り裂く筆しらべ「一閃」で無事に果実を切り落とし、神木村を復活させるころには、だいぶ操作にも慣れ、すいすいと駆け回れるようになっていました。

スッと勢いよく動かすべし



◀わりと思い切りよく動かすほうが、いい線が書けるようです。

サンプル版に群がる女子!! モテにも使える……かも!?

さて、プレイしているとおもしろい現象が発生。あとからあとから人がやってきて、私がプレイしている様子をのぞき込んでいくのです。みな口々に感想を述べます。「わんこ、かわいい」「わんこ、癒される〜」「わんこ持って帰りたい」。そのうち人だかりができ、あっという間に、8割女子の人垣が完成！ なんという注目度!! 『大神』は女子に対して圧倒的な引力を誇るゲームなのだということを改めて痛感したのであります。

かつてここまで男からも女からも、心の底から愛でられる主人公がいたでしょうか。昼と夜がめぐり、景色の趣が変わり、ただ草原を駆け抜けているだけで心満たされる作品があったでしょうか。本作を開発したスタッフの方々には、本当に感謝の念を伝えずにはいられません。『大神』は、まさにネイチャー（自然）を感じるアドベンチャー。ただ戦い、勝つためだけに進むのではない。その世界に触れているだけで幸せという、類まれなる充実感を得られる作品なのです。

だって、かわいいは正義！



◀アマテラスがそこにいるだけでいい、という女子多数。最強癒し系だよね。

難しすぎない難易度も◎



▶筆しらべにさえ慣れてしまえば、戦闘も楽しんでプレイできるはず。

音楽もビジュアルも見事! DS『大神伝』の前にぜひ!!

PS2版からの移植なので、操作性をのぞけば目立った変更要素はありません。とはいえ、この作品の唯一無二な独特の世界観は、色あせない魅力にあふれています。特に大神降ろし（大地に緑をよみがえらせること）の壮大な美しさと音楽はとにかくシビれます!! さらに、アマテラスとイッスンの2人が織りなす友情の物語は、涙と笑いなくしては語れません!! DSの『大神伝』に興味を持った人は、ぜひ『大神』のプレイをオススメいたします。アマテラスの物語を知っておけば、チビテラスへの愛着がよりいっそう増すはずです！

シリーズ最新作 『大神伝』情報はP.170!
『大神』の続編となる『大神伝』の情報も見逃し厳禁!! 新たな主人公「チビテラス」と、その相棒「クニヌシ」の魅力にずきゅーん!! とやられてしまおう！ 本誌でしか読めない、江城プロデューサーのコメントも要チェック。『大神』シリーズ大好きな女子ライター達の宴も、愛のパワー全開暴走中！

MADWORLD マッドワールド

Wii MADWORLD（マッドワールド）

今冬発売予定	価格未定		ACT
ジャンル	ACT	メーカー	発売元:スパイク／開発元:プラチナゲームズ
備考	プレイ人数:1人用		

過激アクション日本上陸
新しい刺激を体験せよ！

プラチナゲームズが手がけ、その残虐な描写が話題となったアクションゲーム『MADWORLD』がいよいよ国内発売に向けて動き始める！　本作は主人公であるジャックを操り、行く手を阻む敵をさまざまな過激アクションを駆使してぶちのめしていくというもの。今回はストーリーとアクションの一部を公開！



ジャマするヤツラはぶっつぶす！

ジャックの前に立ちはだかる無数の敵。もちろん降りかかる火の粉は払うしかない。容赦なく残虐アクションの餌食に！



チェーンソー

大柄な敵の手には、ジャックのものよりも危険そうな二枚刃の大型チェーンソーが！



◀天井に仕掛けられたトラップが発動!?　ステージ中には活用できそうなトラップが満載！



▼敵の動きをタイヤで封じ込め、その隙に標識で串刺しの刑に！

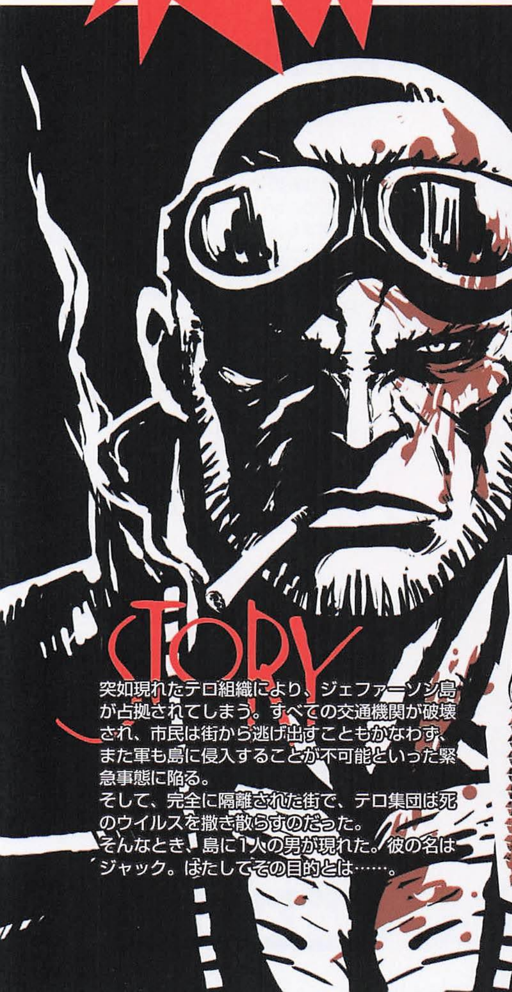




▶デカいヤツにはパワーで勝負を！　ジャックの渾身の力を込めた拳で相手をぶちのめせ！

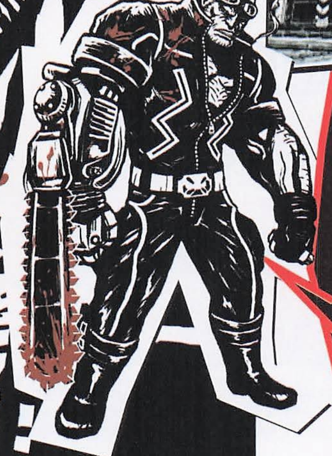
デカいヤツ？ワケねぇよ!!

ジャックの行く手を阻む敵はザコばかりじゃない。デカくてパワーのありそうなヤツらも多く登場するようだ。彼らも残虐アクションを繰り出してくるようだが……。



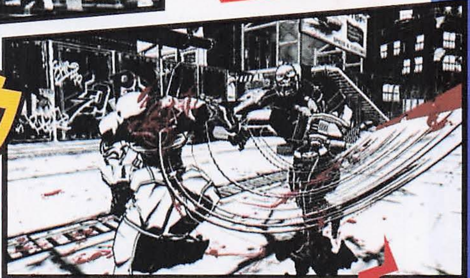
STORY

突如現れたテロ組織により、ジェファーソン島が占拠されてしまう。すべての交通機関が破壊され、市民は街から逃げ出すこともかなわず、また軍も島に侵入することが不可能といった緊急事態に陥る。
そして、完全に隔離された街で、テロ集団は死のウイルスを撒き散らすのだった。
そんなとき、島に1人の男が現れた。彼の名はジャック。はたしてその目的とは……。



オレの名はジャック

名前がジャックということ以外、素性や目的がまったくもって謎の男。戦闘経験は豊富なようで、鍛えられた肉体とチェーンソーを駆使し、島を占拠したテロ集団に1人で立ち向かう。



▲白と黒の世界に鮮血の赤が飛び散る！　攻撃方法によっては、もっと凄惨な末路も……。

PSP アンティフォナの聖歌姫 ～天使の楽譜Op.A～

2009年10月22日発売予定	通常版:¥6,090(税込)／限定版:¥8,190(税込)	冒険	謎解
ジャンル	RPG(ミュージカルRPG)	メーカー	日本一ソフトウェア
備　考	プレイ人数:1人用		

歌や音楽がカギになる本作独自の要素をチェック！

本作は、音楽の力を奪い去っていく魔王をやっつけるため、世界を旅して回るミュージカルRPG。音楽が人々の営みと密接した関わりがあるという魅力的な世界を紹介していこう。

TOPIC 1 主人公が歌う理由

当代きっての歌姫である姉のリリーに憧れているから。自身も歌うのが大好きで、よく練習しているが、緊張するためか、人前だと声が出なくなってしまう。



ミアベル CV:阿澄佳奈

▶チェレスタ（祈歌団）を結成して旅立つことに。

TOPIC 2 音楽と生活が密着した世界

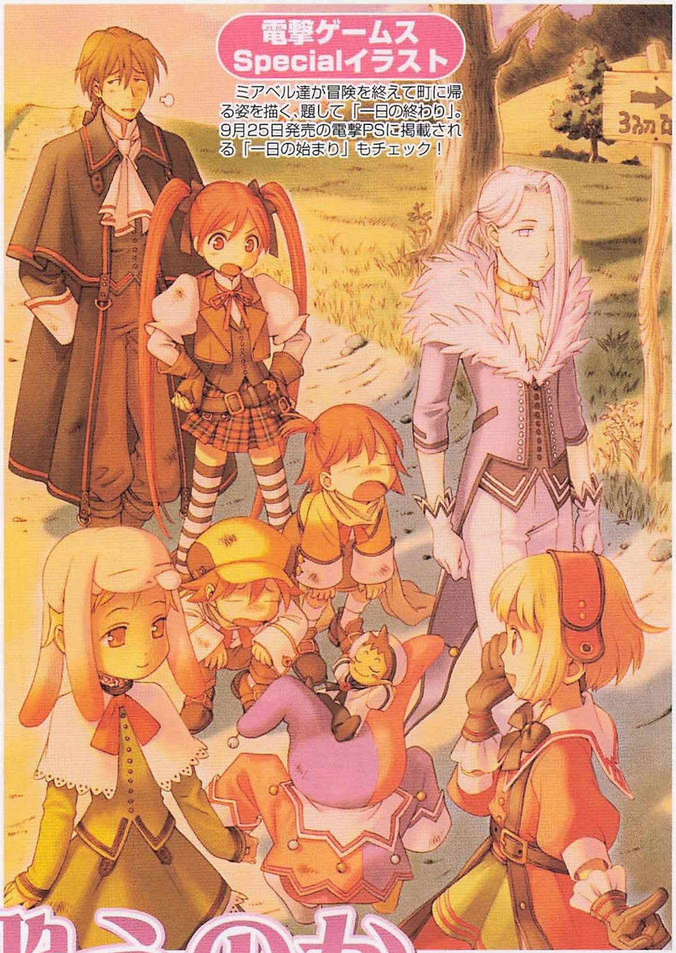
音楽を電気や火などの動力や魔法に変換して生活する世界。人は音楽を奏でる心を持つ"人形"を作り、半永久的に動力を生み出すことに成功している。



▲楽器を模したモニュメント。楽具と呼ばれ、自然の力を借りて音を紡ぐ。



▼人々は、自我を持つ人形達を道具ではなく、家族として慈しんでいる。



電撃ゲームス Specialイラスト

ミアベル達が冒険を終えて町に帰る姿を描く、題して「一日の終わり」。9月25日発売の電撃PSに掲載される「一日の始まり」もチェック！

TOPIC 3 音楽で戦う戦闘システム

ミアベル達は音楽の力を封じた"メロディーカード"を利用して、魔法を使える。さらに、仲間達と協力して同時に複数のカードを使えば、より強力な効果を生み出せる。

音楽が混ざり合い、強力な技が発動



▶3つのメロディーを組み合わせて巨大ベアで攻撃!?

TOPIC 4 ミュージカル仕立ての演出

音楽が生活の中心にあるこの世界では、自分の想いを歌や踊りで表現する。ゲーム中では、ミュージカル風の心情表現が多々挿入される。





▶笑いあり、涙あり、楽しいミュージカル演出盛りだくさん！

TOPIC 5 元祖"歌うRPG"とのリンク

本作の舞台は、歌うRPG『マール王国』シリーズでおなじみのマール王国の近辺。マージョリーを初め、シリーズゆかりの人物や用語が多数登場する。



初登場作品：『マール王国の人形姫』

マージョリー CV：富沢美智恵

時をかける伝説の魔女。現在は怪しい教団の教祖として活躍。

なぜ、歌うのか。人はなぜ歌い、伝えるのか。

STAFF COMMENT 開発スタッフに聞く"なぜ歌をテーマにしたのか？"

Q.歌や音楽をテーマにした理由を教えてください。

A.音楽は世界に満ちた根源的なもの。扱いは難しいけれど、魅力に満ちたテーマだと思いました。楽曲1つ1つに込めたこだわりをお楽しみいただければ嬉しいです。

Q.ミュージカルの演出で大変だった点はどこですか。

A.ミュージカルという枠にこだわらず、「もっと豪華で楽しいものに！」という意識で作っていたら、データ量の制限を超えてしまったことです。

Q.歌や音楽の収録時のエピソードを教えてください。

A.『マール王国』や『ディスガイア』の佐藤天平さんに収録をお願いでき、幸せを噛みしめながら開発できました。ダメもとでお願いした「フルメンバーのコーラス」を実現していただいたときは感動しました。

Q.本作のシナリオの見どころについて教えてください。

A.女の子がガンバって幸せをつかむ物語です。ゲームをプレイして、少しでも温かい気持ちになっていただければ、それ以上の幸せはありません。

Q.本作のシステムの見どころについて教えてください。

A.1つはメロディーカードの旋律で、同時に奏でられるカードの旋律は、合わさると1つの音楽になります。また、マップ上にある調べられそうなものは、大抵何か反応を用意していますので、いろいろ調べてみてください。

担当ライターのプレイインプレッション やり込み要素も盛りだくさん♪

姉の歌声を取り戻すため、声を奪った魔王を探すのが目的で、基本的にはシナリオ重視型。テンポよくサクサク遊べます。いろんな寄り道もできるから、やり込み派ゲーマーにもオススメです！



▲かわいいキャラも◎。童話などが好きな人は絶対チェック！

Wii タツノコ VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

今冬発売予定	価格未定	ACT	対戦
ジャンル	FTG(対戦格闘)	メーカー	カプコン
備考	プレイ人数:1〜2人/オンライン対応		

『タツノコ VS. CAPCOM』が進化をとげて再臨!!

『VS.』シリーズは、キャラクターを任意に2人選んでチームを組み、交代させせつつ戦う2対2のFTG。同シリーズのなかでも特に人気の高い『タツノコ VS. CAPCOM』の新バージョンが、このたび発売決定！そこで今回は、前作から継承されているキャラクターやシステムのほか、3つの新要素を紹介しよう。


↑複数のキャラが入り乱れるド派手なバトルが展開。人気アニメのキャラを自在に動かせるのも魅力だ。

システム 爽快なプレイを実現する数々のシステム!

本作の爽快感あふれるプレイを支えるのが、ボタンを順番に押していくだけで簡単にコンボがつながるチェーンコンボと、下の3つのシステムだ。ヴァリアブルアシストはもちろん、エリアルレイヴとハイパーコンボもパートナーを絡めて繰り出すことが可能。そのほか、相手を吹き飛ばしてピンチを脱出するメガクラッシュ、ガード中にパートナーと交代しつつ攻撃するヴァリアブルカウンター、ハイリスクだが超攻撃的な攻めが可能となるバロックコンボといったシステムも用意されている。

ヴァリアブルアシスト


▲パートナーを一時的に呼び出して、各キャラ独自の技でアシストさせる。使いどころしだいで、強力な攻めを展開できる！

エリアルレイヴ


▲空中に打ち上げた相手をスーパージャンプで追って、空中コンボを決める。簡単操作で空中コンボが狙えるシステムだ。

ハイパーコンボ


▲一発逆転を狙えるハイパーコンボ。ピンチを脱したりコンボに組み込んだりと、キャラごとにさまざまな用途が存在する。

前作から引き続き登場するキャラクター(出演作品)

タツノコプロ

大鷲の健(科学忍者隊ガッチャマン)
白鳥のジュン(科学忍者隊ガッチャマン)
ヤッターマン(タイムボカンシリーズ)
ドロンジョ(タイムボカンシリーズ)
イッパツマン(逆転イッパツマン)
鴉(鴉-KARAS-)
キャシャーン(新造人間キャシャーン)
ゴールドライタン(黄金戦士ゴールドライタン)
テッカマン(宇宙の騎士テッカマン)
ポリマー(破裏拳ポリマー)

CAPCOM

リュウ(ストリートファイターシリーズ)
春麗(ストリートファイターIIシリーズ)
アレックス(ストリートファイターIIIシリーズ)
ロック・ヴォルナット(ロックマンDASHシリーズ)
ロール(ロックマンシリーズ)
灰燼の蒼鬼(新鬼武者)
バツ(私立ジャスティス学園シリーズ)
ビューティフル ジョー(ビューティフル ジョー)
想鐘サキ(QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡)
モリガン(ヴァンパイアシリーズ)
PTX-40A(ロスト プラネット)

タツノコプロ テッカマンブレード

出演作品 宇宙の騎士テッカマンブレード NEW!



高い機動性を有する神速の光刃!!

新要素1 バランス調整で駆け引きがより熱く!

前作をベースに、技の性能などが細部まで再調整されている。派手な演出と簡単にコンボがつながる爽快なプレイ感覚はそのままに、対戦の駆け引きがより奥深くなっている。


◀リュウの真空波動拳。ダメージや隙の大きさなどが変化したのかも？

新要素2 Wi-Fi通信対戦でライバルを探せ!!

本作ではWi-Fi通信を利用したオンライン対戦が可能だ。海外でも発売されるので、対戦相手は日本にとどまらず世界各地に存在。対戦相手が尽きることのない世界規模のバトルに身を投じて、世界に名を馳せるプレイヤーを目指せ！



▶通信対戦では昇格試合がある。結果によってランクが変わるのか？



◀一度対戦した相手は、ライバルとして登録することができる。

新要素3 新キャラクター参戦!

新キャラのテッカマンブレードは、高い機動性や高速のコンボ、リーチの長い可変武器・テックランサーでの自在な攻めが魅力。空中に飛び上がりながら間合いを詰めるダッシュで、一気に攻め込むこともできる。

必殺技 シャムシール


▲テックランサーを振り回し、前方を連続的に攻撃する。接近戦で威力を発揮する必殺技だ。

必殺技 カッツバルケル


◀頭上でテックランサーを回転させ、上から近づく相手を迎撃。技を出すボタンによってはフィニッシュ技に派生する。

ハイパーコンボ ボルテッカ


▲原作にも登場する反物質砲「ボルテッカ」を斜め上に放つ。対空対策として使えそうな技だ。

ハイパーコンボ クラッシュイントルード


▲技を出すと前方に突進。これがヒットすると相手を空中に打ち上げて、高速で突進攻撃を複数回ヒットさせる。

PSP ファンタシースターポータブル2

12月3日発売予定	¥5,040(税込)		ACT SF 協力
ジャンル A·RPG	メーカー セガ		備考 オンライン対応※1

 ※1：アドホックモード、インフラストラクチャーモード両対応。 ※画面はすべて開発中のものです。



エミリア・パーシバル
CV:斎藤 千和
天真爛漫なヒューマンの少女。ものぐさで、仕事に対しても投げやり。

みんなで遊べる協力型アクションRPGがさまざまな進化を遂げて再臨！

2008年に発売され、60万本以上の大ヒットを記録した『ファンタシースターポータブル』の続編が、新要素盛りだくさんで登場！　完全新作ストーリーのため、前作を知らない人でも楽しめる内容となっている。

インフラストラクチャーモードに対応



◀アドホック・パーティーを利用しなくても全国のプレイヤーと遊べるように！

SEED封印から3年後のグラール



▲シリーズでおなじみのキャラクターたちも、成長して登場！ ルミア以外に、トニオやリィナが仲間になって戦う場面も！



ユート・ユン・ユンカース
CV:沢城 みゆき
惑星モトゥブに住むカーシュ族の少年。育った環境の影響で一般常識に疎い。

進化その1 アクション性がより高まり爽快感がアップ！

バトルでのアクションに緊急回避やチェインコンボなどが追加され、戦術の幅がアップ！　さらに、新武器カテゴリーとして「シールド」が増え、PPが武器依存からキャラクター依存へと変更されるなど、新規の要素が多数！

チェインコンボ



▲通常攻撃を一定時間に当て続けることでチェインコンボが発生。コンボをつないでフォトンアーツを使用すると、コンボ数に応じてフォトンアーツの威力が大幅にアップ！

パートナーキャラクターに指示



◀バトルの状況に応じて、作戦を指示できるようになった。命令は全部で7種類存在し、ブラストゲージを使用するタイミングなども指示することができる！

チャージショット



▶PPを多く消費するかわりに、強力な一撃を放つことができる。

緊急回避





▲▶PPを使用して、緊急回避ができるようになった。モンスターの攻撃をすばやく回避し、反撃のスキを狙うなど、うまく立ち回ればバトルを有利に展開できる！

テクニック3段攻撃



◀詠唱時間が短縮され、範囲テクニックはボスなどに複数ヒット！

進化その2 デフォルトキャラクターがリニューアル！

プレイヤーキャラクターを作成するときの、初期デザインとコスチュームが一新！　前作と同様に種族はヒューマン、ニューマン、ビースト、キャストの4種類。種族ごとに得意な分野が異なるため、自分のプレイスタイルに合わせて選べる。キャラクタークリエイトはボイスや髪型、髪色、顔つきなど、細かく設定できるので自分好みのキャラクターを作ろう！



CHECK ヒューマンとニューマンに召喚系の必殺技が追加！

ビーストの「ナノブラスト」や、キャストの「SUVウェポン」のように、ヒューマンとニューマンにも必殺技が！　名称は「ミラージュブラスト」といい、ブラストゲージをためて発動すると、各属性の幻獣を召喚できる。



◀全部で6種類あり、属性によって、出現する幻獣とその範囲が異なる。

東京ゲームショウ2009で試遊すると……!?

東京ゲームショウ2009の『ファンタシースターポータブル2』ブースでは、プレイヤー同士の対戦が楽しめるバトルミッション「カタパルトジャンプ」、新ボスのレオル・バディアと海底プラントでバトル、ディ・ラガンと草原でバトルの3つが楽しめる！　また、今回は清涼飲料水「FANTA（ファンタ）」とコラボレーションで、ゲームを試遊した人に「ファンタ×ファンタシースターポータブル2」のコラボイメージ「FANTA缶ストラップ」が配布される！

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

発売中(9月12日発売)　各¥4800(税込)

DS			
ジャンル	RPG	冒険	
メーカー	発売元:(株)ポケモン／販売元:任天堂	育成	
備　考	プレイ人数:1〜5人／ポケウォーカー同梱	対戦	

『金・銀』が新要素満載でDSに登場!

10年前にゲームボーイで発売され、全世界で人気を博した『ポケットモンスター金・銀』がDSでリメイク。ジョウト地方を舞台に、遺跡を探検したり、手強いジムリーダーたちと対戦して、主人公とポケモンたちを成長させていこう。Wi-Fi通信によるプレイヤー同士の対戦やポケモンの交換ができるほか、DSやDS LiteのGBAスロットを使って、GBA版の『ポケットモンスター』シリーズとの通信も可能。

冒険の思い出を写真に!





▶◀撮影した記念写真を、ゲーム中の自分のパソコンに保存して、アルバムで見ることができる。

強敵! ジムリーダーたち



アカネ
◀大都会コガネシティのジムリーダー。ノーマルタイプのポケモンを使う。

マツバ
▶エンジュシティのジムリーダー。ゴーストタイプのポケモンを使う。

ツクシ
▶ヒワダタウンのジムリーダー。むしタイプのポケモンを使う。

ハヤト
▲初めてのジム戦となる、キキョウシティのジムリーダーだ。

● 3匹のポケモンを選んで競技に挑戦するポケスロン ●

コガネシティの近くにあるポケスロンドームでは、ポケモンたちのスポーツの祭典・ポケスロンが楽しめる。ポケスロンはポケモンを参加させて得点を競うアクションゲームで、10種類が用意されている。スピードやパワーなど競技ごとに効果的な能力を見きわめ、ポケモンの組み合わせを考えたりと、遊び応えのあるミニゲーム集だ。

スティールフラッグ



▲走り回ってハタを集める競技。相手にぶつかるとハタを奪える。

スマッシュゴール



▲相手のゴールにボールを入れる競技。攻守のバランスがカギ。

キャッチソーサー



▲ソーサーをキャッチする競技。ジャンプ力がポイントだ。

ポケウォーカー™も同梱

ポケウォーカーは、本作と連動する歩数計。ポケモンを預けて"お出かけ"することで、歩数により成長や変化が起こる。お出かけコースも歩数で増やせるほか、公式サイトで特別コースが配信されている（11月10日まで）。



ピカチュウがいっぱいの「きいろのもり」

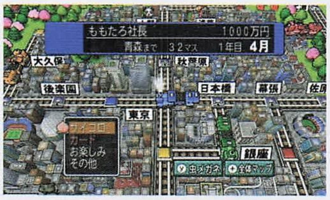
桃太郎電鉄2010 戦国・維新のヒーロー大集合!の巻

2009年12月3日発売　¥6090(税込)

Wii			
ジャンル	TBL(ボードゲーム)	歴史	
メーカー	ハドソン	戦略	
備　考	プレイ人数:1〜4人／オンライン対応/Wiiスピーク対応	対戦	

新しいカード、キャラ、イベントなどが目白押し!

電鉄会社の社長となって鉄道で日本全国を駆け巡り、物件を買い集めて総資産を競う『桃太郎電鉄』シリーズの最新作。新しいカードやキャラクター、駅、イベントなどがふんだんに盛り込まれ、Wi-Fiも介したプレイヤー同士の対戦で、さらに幅広く、熱い駆け引きが楽しめる。



▲サイコロを振って電車を進める。目的地への一番乗りを果たして、賞金をもらおう。



▲停まった駅でさまざまなイベントが発生。特殊な効果のある駅も追加されている。

超・乗っ取りカード



▲勝負を左右するカードも、新カードが10種類追加。「超・乗っ取りカード」は、他人が買い占めている駅を丸ごと手に入れるという凄まじさ!

帰ってきたドジラース!



▲迷惑な怪獣ドジラースが復活!　絶滅したと思われていたが、再び日本に上陸して駅を破壊する。はたしてモモトラマンは出てくるのか!?

そうそうたる歴史上の偉人たちが勢ぞろい!

数々のボンビーや名産怪獣に続き、今回は歴史上の偉人たちがキャラクターとして登場。特定の物件駅を買い占めることで、「歴史ヒーロー」がプレイヤーの味方になってくれる。登場する歴史ヒーローたちは総勢27人。それぞれの人物像や偉業、エピソードにまつわる方法で、プレイヤーを手助けしてくれるのだ。

織田信長



◀人のカードを叩き割ってしまうという、信長らしい豪快さ、かつ迷惑さ!

大久保利通



◀維新の三傑と称される薩摩藩士。廃藩置県でほかのプレイヤーを強制移動!!

黒田官兵衛



▶戦国時代の名軍師と名高い黒田官兵衛。さすが調略はお手のもの。

福沢諭吉



◀慶應義塾の創設者。持ち金を平均化して、社長の上にも下にも社長を作らず。

大友宗麟



◀九州最強と謳われたキリシタン大名。南蛮の大砲で駅を吹き飛ばす!

ネズミ小僧



◀大名から盗んだ金を貧しい者たちに与えたという義賊。社長のお金はどこに?

END OF ETERNITY
エンド オブ エタニティ

PS3 Xbox360

エンド オブ エタニティ

2009年冬発売予定	価格未定		SF	冒険
ジャンル	RPG	メーカー	発売元:セガ/開発元:トライエース	備考	プレイ人数:1人用

死に瀕した世界に隠された秘密を追うRPG

死の運命から逃れた若者たちの戦いの日々を描く


▲ヴァシュロンに「処刑」されるゼファー。少年の狂乱と青年の冷然たる視線……運命が今、交錯する。

セガとトライエースがタッグを組んで世に送り出す完全新作RPG『エンド オブ エタニティ(以下、EoE)』。鉄と機械に囲まれた世界で繰り広げられる、苛烈な銃撃戦の先に見えるものとは──? 本記事では『EoE』の基礎知識と魅力をじっくりとお見せしよう。

世界観&登場人物

人類は自らの運命を機械に委ねた

本作の舞台は、遠い未来の地球。深刻な環境汚染により、生存を脅かされた人類は、巨大な機械・バーゼルを作り、惑星そのものと自らの種をその管理下に置く決断をする。

時が流れ、人々はバーゼルの中で社会を築き上げていった。階級社会に宗教、教皇の存在と階層化された世界。鉄の檻の中で繰り返される、変わらぬ毎日。だが、確実に変化が起こりつつあった。人々が運命のすべてを預けた鉄の檻・バーゼル。それはいったい何を管理し、何を守るものだったのか──。

これだけは知っておこう!『EoE』が注目される3つの理由

1 セガとトライエースが組んだ初めての作品である

トライエースといえば、『スターオーシャン』や『ヴァルキリープロファイル』などのシリーズを制作してきたデベロッパーである。今回、セガというパブリッシャーと初めてタッグを組んだことで、どのような作品に仕上がるのか注目されている。

2 剣や魔法が一切存在せず、銃火器だけで攻めるRPGである

本作では剣や魔法といったファンタジックなものはまったく登場しない。主人公達は前時代の遺物として貴重品となった銃火器を用い、敵と戦う。発表会で「トライエース作品の集大成にして革新的なもの」と表現された戦闘システムにも注目が集まる。

3 美形キャラ多数、声優陣も豪華! 着せ替えまで自由すぎて困るほどである!

主人公らはいわずもがなの美形ぞろい! 声優陣に子安武人氏などを起用している。また、主人公達のコスチュームもバリエーション豊富!





リーンベル Age21
命を落としかけた、とある出来事をきっかけに、ゼファーと出会う。以降、依頼を受けて報酬を得る危険な稼業・PMFとして生きていく決意をする。
(CV:遠藤綾)

ゼファー Age17
施設で育った少年。数年前に事件を起こし、制圧にやってきたPMFのヴァシュロンに致命傷を負わされた。今はヴァシュロンと行動をともにしている。
(CV:下野紘)

ヴァシュロン Age26
元は上流階級・カーディナル配下の戦闘部隊に所属していた軍人。部隊壊滅の悲劇のなか、たった1人生き残った。現在はPMFを生業としている。
(CV:成田剣)

『EoE』の秘密。ココが気になる!!

キャラの秘密 「死ねなかった」過去を持つ主人公たちとゼファーの「クランク神学校事件」

ゼファー、ヴァシュロン、リーンベルに共通するのは、誰もが死の危機に直面しながらも死ねなかった過去を持つ、という点。神学校で発砲事件を起こしたゼファー。事態を制圧したのはヴァシュロン。彼に致命傷を与え、検死官のラガーフェルドもそれを確認しているが、ゼファーはかすり傷ひとつ負っていない。……謎が残る。





ラガーフェルド
バーゼルの指導者の1人で、神学校事件の目撃者。(CV:園部好德)

バトルの秘密 パーティメンバー3人で攻める「レゾナンス・アタック」

バトルに突入すると、プレイヤーは各キャラを的確な位置へ移動させながら、敵を攻撃することとなる。効率よく攻めるために最も大切なのが「移動」と「位置取り」だ。仲間と仲間の間を通過するように移動することでたまる「レゾナンス・カウント」を使用すると、全員で攻撃をする「レゾナンス・アタック」を発動することができる。二手、三手先の陣形を描く戦略が、勝利へのカギとなる!!


▲離れて立つ2人の間を画面奥へ向かって移動。これでポイントがたまり、レゾナンス・アタックが可能に!



クロストレジャーズ

2009年12月3日発売 ¥5229(税込)

DS			
	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	プレイ人数:1〜4人	協力

最大4人のマルチプレイが可能な"つながる" RPG!

青い海に浮かぶ島々を統べる王国に、突如として魔物が出現。魔王にさらわれたサーシャ姫を救うため、冒険者たちが地下迷宮に挑むというファンタジーRPG。キャラクター作成時に構成されるワールドはプレイヤーごとに異なり、友だちのワールドとつなげて行き来することで、協力して敵と戦ったり、自分のワールドでは出現しにくいアイテムを手に入れたりできる。最大4人のマルチプレイが可能だ。



◀▼主人公は、性別や髪型のほか4種類の職業が選択可能。デザインは漫画家の鈴木信也氏が担当。



▲地上のフィールドは南国風の美しい島。島の住人から"クエスト"を頼まれることもある。



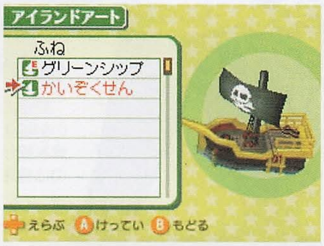
▲広大な地下迷宮を探検。戦闘はアクション性が高く、テクニックや戦術が勝負を左右する。

島を自由にカスタマイズして友達を招待しよう!

島には道具屋や芸術家など、さまざまな職業の人々が暮らしている。彼らにお願いすることで、アイテムを使って島を自由にデザインすることができる。また、主人公の使う武器や防具も、自分好みに作り変えることが可能だ。島の住人である仕立て屋に頼むほかにも、自分の工房を持って自分でアイテムを作成することで、戦士や僧侶といったクラスとは別に、鍛冶屋などの職に就くこともできるのだ。



▲オリジナルの武器や防具を作成して、作ったアイテムを友だちにプレゼントできる。



▲島を自分好みにカスタマイズ。港の船や花や木などの植物、ポストなどを変更できる。

ルミナスアーク3アイズ

2009年12月10日発売 ¥5229(税込)

DS			
	ジャンル	S・RPG	戦略
	メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント／開発元:イメージエポック	育成
	備考	プレイ人数:1〜2人	対戦

妖精と魔法騎士の戦いを描くシミュレーションRPG

ファンタジー系シミュレーションRPGのシリーズ第3弾。キャラクターやストーリー性を重視し、戦闘パートとは別に、会話イベントを主軸としたADVパートが用意されている。人間を襲う妖精と、これに対抗する"マギの騎士"の戦いが今作のテーマ。騎士の養成校であるウルガルド魔法騎士学院を舞台に、主人公レフィと候補生たちの交流模様が描かれる。



レフィ
幼馴染みの少女が妖精に襲われたことで、マギの騎士として覚醒し、魔法騎士学院に編入。



"マギの騎士"に変身!
普段は学院の制服姿。戦闘時にはマギの騎士への変身シーンが演出される。

ADVパート

ADVパートは大幅に様変わり。学院内を移動して仲間たちと会話したり、学院の施設を活用できる。ユニットキャラクターにはルート分岐や個別エンディングが用意され、相性度を深める会話イベント"アフターブレイク"は、ユニット以外のNPCも対象となっている。



▲ドットグラフィックの背景やキャラクターはRPG風味。学院にはさまざまな施設がある。

学院内でもアフターブレイク



▲戦闘後のアフタータイムに、2人だけの親密な会話。選択肢が相性度を左右する。

戦闘パート

戦闘はノーマルとハードの難易度が選択可能。戦場には罠や宝箱が配置されるほか、レベルアップ時には、ユニット成長タイプが選択できるなど、新しい要素を満載。



◀上画面には、行動順がひと目でわかるアクションオーダーを表示。立体的な戦場で、魔法やキャラクター固有の技など、さまざまなスキルを駆使して戦う。



▲キャラクターの必殺技"フラッシュドライブ"は、上下画面を使って華麗かつ迫力の演出!

Wii スーパーロボット大戦NEO

2009年10月29日発売予定	¥8,379(税込)			戦略	
ジャンル	S・RPG	メーカー	バンダイナムコゲームス	備考	プレイ人数:1人用

『スパロボ』新時代到来! 高度な頭脳戦を可能にする新システムを解説!!



黒き巨人と契約を交わす青年

稲葉 駆 イナバ カケル

いかなる困難にも立ち向かう、情熱を内に秘めた17歳の青年。身体能力に優れ、スプリンターとして将来を有望視されている。強大な力を持つ黒き巨人・シグザールの操縦者でもある。

人気アニメのロボットが集結し、人類を脅かす敵に立ち向かう、『スパロボ』シリーズの最新作『NEO』が登場。本作では、360度の円状の範囲を自由に移動できるなど、今までのシステムを一新。今回は、戦闘を有利に進めるための4つの要素を解説していこう。



◀駆の愛機・シグザールは、契約を結んだ者だけが搭乗できる。

■『スーパーロボット大戦NEO』登場作品リスト

- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- 獣神ライガー（初登場）
- 新ゲッターロボ（初登場）
- 戦国魔神ゴーショーグン
- NG騎士ラムネ&40（初登場）
- 銀河旋風ブライガー
- 絶対無敵ライジンオー
- 元気爆発ガンバルガー（初登場）
- 熱血最強ゴウザウラー（初登場）
- 完全勝利ダイテイオー（初登場）
- 疾風！ アイアンリーガー（初登場）
- 機動武闘伝Gガンダム
- 覇王大系リューナイト（初登場）

新要素その1 突破攻撃

複数の敵ユニットをまとめて攻撃!

特定の武器に備わる特殊な移動攻撃で、移動先までの射線上にいるすべての敵ユニットを攻撃できる。反撃を受けずに攻撃できる強力な一撃だが、発動できるのは自軍ターンのみ。攻撃チャンスを見逃すな！

■「突破攻撃」の特徴

- 援護攻撃時、反撃時は使用不可
- 敵ユニットから反撃を受けずに攻撃と移動が可能




▲▶移動先を選ぶと射線上にいる敵に対する命中率が表示。



▲移動先を決定すると、おなじみのド派手な戦闘アニメーションが挿入される。



◀敵に突撃しながら、すれ違いざまに移動ルート上にいる敵ユニットへ攻撃をあびせる！



▲反撃を受けずに複数の敵ユニットを攻撃できるうえ、この威力は驚異的！

新要素その2 包囲システム

周辺にいる味方ユニットの数によって攻撃力がアップ!

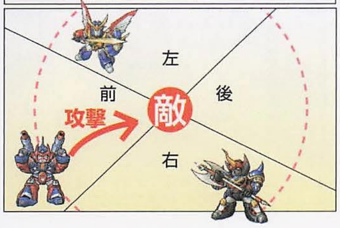
敵ユニットに味方ユニットが隣接していると、次に攻撃を仕掛ける味方ユニットの攻撃力が上昇する。隣接している味方ユニットの数が多ければ多いほど効果は高く、また、下の図のように敵ユニットを取り囲んだ場合は、さらに能力上昇のボーナスが加わる。強力な敵ユニットを相手にする場合に有効なシステムだ。

■「包囲システム」の特徴

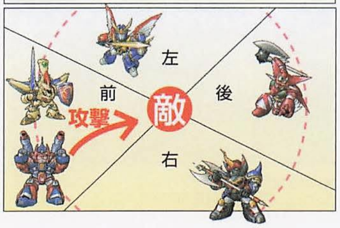
- 隣接する味方ユニット1体につき攻撃力+10%
- 挟撃達成で攻撃力+30%、命中率+20%のボーナス
- 全包囲達成で攻撃力+60%、命中率+50%のボーナス
- 上昇する攻撃力の補正値は最大で+100%


▲攻撃を選択するときに、現在の包囲システムによる能力の上昇を確認できる。

挟撃 味方ユニットが敵ユニットを前後または左右で挟むと、攻撃力+30%、命中率+20%のボーナスがつく。



全包囲 味方ユニットが敵ユニットの前後左右を包囲すると、攻撃力+60%、命中率+50%のボーナスがつく。



新要素その3 押し出しシステム

敵ユニットを吹き飛ばして追加ダメージ!

特定の武器で攻撃を命中させると敵ユニットを吹き飛ばすことができる。このことを押し出しシステムと呼び、吹き飛ばした先に障害物やユニット、崖などがあると、追加で一定ダメージを与えることが可能。なお、押し出しには1～3のレベルがある。

■「押し出しシステム」の特徴

- 押し出しレベルによって吹き飛ばす距離が変わる
- 崖や段差に落とすとダメージ+2000
- ユニットに接触するとダメージ+1000
- 障害物に接触するとダメージ+1000





▲障害物に接触すると、追加で必ず1000ダメージが加算される。

▲攻撃が命中すると、敵ユニットにダメージを与えたあと吹き飛ばすことができる。近くに障害物がある場合に狙うのが基本。

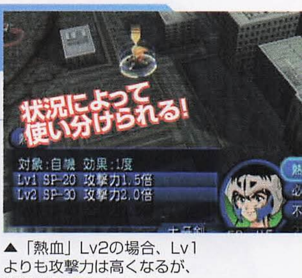
新要素その4 精神コマンド

おなじみのサポートシステムがもっと便利に!

『NEO』では反撃時にも精神コマンドが使えるようになった。また、パイロットのレベルに応じて、精神コマンドのレベルが上がり、レベルが高いほど、優れた効果が得られる。

■「精神コマンド」の特徴

- 反撃時にも使用可能
- 精神コマンドにはレベルが存在（Lv1～3）
- パイロットのレベルの上昇にともない精神コマンドのレベルが上がる



▲「熱血」Lv2の場合、Lv1よりも攻撃力は高くなるが、消費するSPも多くなる。

バトルスピリッツ 輝石の覇者

2009年11月12日発売	¥5229(税込)	
PSP ジャンル	TBL(リアルタイムアクションカードバトル)	冒険
メーカー	バンダイナムコゲームス	戦略
備考	プレイ人数:1～2人	対戦

大人気トレーディングカードゲームがPSPに登場！

「バトルスピリッツ」は本格的なトレーディングカードゲーム。2008年9月の発売以来、高い人気を得ており、テレビアニメやコミックなどのメディアミックス展開もされている。そんなカードゲームの世界観やゲームイメージを3Dフィールドで操り広げられる、リアルタイムのアクションカードバトルにアレンジ。"スピリット"と呼ばれるモンスターやさまざまなマジックが、迫力の演出で激突する！



▲主人公は霧笛セイヤという少年。アニメのデザインにそったオリジナルキャラクターだ。

▼アニメのキャラクターたちも、強力なライバルとして登場。熱い戦いを操り広げる。





バトルは リアルタイム アクション

◀バトルの状況はリアルタイムで刻々と変化。バトラーを移動させ、ポジションやタイミングを見極める。カードは"コア"を消費して使用する。

迫力の3Dカードバトル！

◀▼ゲームではおもにスピリットを召喚し、相手のバトラーを攻撃する。カードに描かれているイラストが忠実に3Dモデル化され、カードバトルの世界を迫力のアクションで演出する！



多数のカードを収録！ 40枚のデッキを作ろう

ゲームに登場するカードにはモンスターやメカを召喚できる「スピリット」、フィールドに罠を仕掛けられる「ネクサス」、さまざまな魔法を使用できる「マジック」の3タイプがある。これらから40枚を選び出して、自分好みの"デッキ"を編成していこう。



▲「バトスピセンター」などでカードを入手。カードの内容を確認してデッキを考えよう。



▲デッキは40枚で構成。同じカードは3枚まで入れられる。色やコストの組み合わせも重要。

バトルスピリッツ ヒーローズ ソウル

2010年発売予定	価格未定	
PSP ジャンル	A･RPG(カードファンタジーアクションRPG)	冒険
メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
備考	プレイ人数:1～3人	

「バトルスピリッツ」の世界を冒険するカードファンタジーアクション

「バトルスピリッツ」ゲーム化プロジェクト第2弾として発表された『ヒーローズソウル』。カードゲーム「バトルスピリッツ」のファンタジー世界を冒険するアクションRPGだ。舞台となるのは、カードの色に準じた6つの異界。異界の住人であるスピリットたちが敵として、ときには味方として主人公の前に現れる。戦闘はカードを使ったアクションバトル。最大3人のマルチプレイが可能となっている。



◀アニメなどとは雰囲気が異なり、リアルタッチの画面。バトルはコアとカードを使ったリアルタイムアクション。

カードを使っての リアルタイムの バトルアクション

▶巨大なスピリットに立ち向かう冒険者たち。最大3人のマルチプレイで、協力して戦うことができる。

スピリットと意思を通わせながら異界を探索

主人公である冒険者は、放浪者ロロの記した「異界見聞録」にならって、自らの手で新たな見聞録を記すことを目指す若者。スピルは冒険者のパートナーで、スピリットの意思を冒険者に伝える役割を持つ。



▶凍てつく白の世界で遭遇することになる空帝ル・シエル。



冒険者

▲主人公となる冒険者は固定キャラクターではなく、カスタマイズが可能。

スピル

▲妖精のような姿をしたスピルは、異界の案内人として冒険者に同行する。

スピリットを召喚！



▲スピリットはカードで召喚し、戦わせることもできる。

ネクサスやマジックも活用！



▲回復や攻撃などの魔法効果を発揮するカードも、もちろん登場。

PSP ペルソナ3ポータブル

P3P PERSONA3 PORTABLE

2009年11月1日発売予定	¥6,279(税込)		SF 冒険 育成
ジャンル RPG	メーカー アトラス	備考 プレイ人数:1人用	



戦う女の子って好きですか?

ポップな雰囲気と斬新なシステムの数々で、シリーズのイメージを大きく変えたPS2版『ペルソナ3』。その人気作が、さまざまな要素を追加してPSPに登場する。ここでは、なかでも最大の追加要素として期待されている女性主人公に注目！ その魅力を考察していこう。

女性主人公で変わる『P3』を徹底考察!



◀『ペルソナ』シリーズでは初となる性別選択型の主人公。この追加要素がどのような変化をもたらすのか。

P3P研究所 男性主人公との違いはココだ!

PS2版では男性だった主人公が、もし女性だったら……というifをかなえてくれる本作。ここではそんな、性別の違いによる影響をチェックしていく。さらに、シリーズファンの視点から、担当ライターが気になるポイントを大胆予測。PS2版をプレイ済みでも、今回のPSP版は見逃せない！

1 イベントやセリフが変化!



▲日常のささいな会話にも変化が。PS2版経験者も新鮮な感覚で楽しめる！

性別が逆転するということで、周囲の人々との関係性も大きく変化する。熱い友情を築けた男性キャラと、恋愛要素が盛り込まれていた女性キャラの違いには注目したいところだ。もちろんそれに合わせて、セリフも大きく変化する。

ココが気になる! 修学旅行はどーなる!?

PS2版では、女性キャラとの風呂場でのハプニングがあった修学旅行イベント。女性主人公だと立場が逆になるのか、それともまったく新しいイベントになるのか？ 衝撃のイベントだっただけに、どんな変化があるのか楽しみなところ！

2 コミュキャラも性別で変わる?

友人や街の人達と仲を深めることで、ペルソナ合体にボーナスを得られるコミュシステム。主人公が女性になることで、このコミュシステムの対象キャラが変化することもありそうだ。またイベント同様、コミュの会話にも違いがある。



▲コミュは部活動とも密接に関係するので、どう変更されるのか気になるところだ。

ココが気になる! 男性の仲間とも絆を築ける?

最も気になる点は、男性の仲間との関係だ。PS2版では女性の仲間とのみコミュが存在したが、女性主人公版では男性キャラとのコミュもありうる。そうなると、オスであるコロ丸とのコミュもある!?

3 女の子ならではのグラフィックも!



◀通常とは異なる衣装で戦闘する女性主人公。このほかにもメイド服などがあるようだ。

PS2版では、一部の装備品でグラフィックが変化するものが用意されていた。本作でもその要素はしっかり引き継がれているようだ。女性主人公を選択すれば、女性専用の防具も装備できる様子。ハイレグアーマーやスパイクブラを主人公が装備できる日が来るのか!?

ココが気になる! 果たして、アニメムービーは?

グラフィックといえば、ファンの間で人気が高いアニメムービーの変化も気になるところだ。早くも公式サイトでは、新規に描き起こされたオープニングムービーが公開されているが、その他の場面はどのように変化するのだろうか？

4 女性主人公だけの新キャラも登場

既存のキャラとの会話やイベントの変化だけでなく、女性主人公のときだけ登場するキャラも存在する。現在わかっているのは、ベルベットルームの案内人であるテオドア。基本的にはPS2版のエリザベスと同じポジションになるようだが、専用イベントが気になるところだ。



▲女性主人公でのみ登場するテオドア。彼専用のイベントも用意されている？

ココが気になる! 女の子専用のペルソナに期待?

主人公の初期ペルソナは、男女ともにオルフェウスだが、そのグラフィックは異なるものになっている。同じようなケースは、ほかにもあるのだろうか。少なくともアレのグラフィックは、女性用に変化しそうだが……？

女性主人公

(CV:井上麻里奈)

私立月光館学園に転入してくる女生徒。謎の怪物シャドウに襲われた際、ペルソナ能力に覚醒する。その力を見込まれ、特別課外活動部としてシャドウ討伐に参加することに。



COMMENT スタッフコメント

女性主人公に関するスタッフコメントをお届け。9月25日発売の電撃PSに掲載している長文コメントもチェック！

女性主人公は、何か思い切ったことはできないかと思い追加した要素です。以前からファンの方の要望にはあったのですが、今回の目玉アレンジとしてようやく実現することができました。

（プロデューサー・橋野桂氏）

性別選択は、単なるパラメータの変更ではなく、イベントでのやりとりや、仲間とのコミュニティの関係などもしっかりと描いているところが見どころの1つになると思います。女性主人公を選べば、女子高生としての学園生活を体験できますので、ぜひ男女両方楽しんでほしいですね。

（ディレクター・木戸梓氏）

無口でクールな男性主人公に対して、明るく活発的なイメージでデザインしたのが女性主人公です。男性主人公の青い髪に対して暖色系になっていたり、ヘッドホンも赤くなっていたりと、「対」となる部分を意識してデザインしました。

（アートディレクター・副島成記氏）



テオとお呼びください

テオドア

(CV:諏訪部順一)

穏やかな性格で、紳士的なふるまいで主人公たちに接するベルベットルームの案内人。部屋の外の世界に強い興味を持っているようだが……？

アンデッドナイツ

2009年10月15日発売　¥5,040(税込)

PSP		
ジャンル	ACT	対戦
メーカー	テクモ	協力
備考	プレイ人数:1〜4人	

敵をアンデッド化して使役するアクションゲーム

襲い来る敵兵を捕まえてアンデッド（ゾンビ）へと変え、そのアンデッドたちを操りながら、ミッションクリアを目指すアクションゲーム。アンデッドは手下として敵を攻撃させられるほか、つかんで敵に投げつけたり、ステージの仕掛けを動かすのに利用したりできる。ただし、アンデッドは一定時間が経過すると土に還ってしまうので、新たに敵兵をアンデッド化して人数を補充する必要がある。



▲アンデッドの数を増やして襲わせれば、敵は身動きもままならなくなる。攻守に利用したい。



◀プレイヤーが敵兵をつかみ上げると"ゾンビゲージ"が出現。ゲージが溜まりきると、敵兵はアンデッドと化す。アンデッドは自動的に付近の敵を攻撃し、プレイヤーの援護をしてくれる。



▲アンデッドを連ねて橋にしたり、地雷の罠を爆破させたり。つかんで投げつけることも可能。

復讐に燃える3人の主人公

時は中世。キャバリア王国のカーク王は妖艶な王妃ファティマに篭絡され、言いなりとなっていた。王家に仕えるブラッド家の家長ロムルスは王をいさめるが、王妃の謀略により、弟レムスとその婚約者シルヴィアもろとも惨殺される。死の刹那、3人は悪魔と契約し、不死の力を得てよみがえると、復讐のための侵攻を開始する。



▲王妃ファティマに傾倒し、自覚も威厳も失ってしまったカーク王。



▲騎士であるブラッド家の家長。安定した戦闘力を持つキャラクター。

▲ロムルスの弟で、シルヴィアと婚約していた。攻撃力は低いがスピーディ。

▲カーク王の娘だが、陰謀に巻き込まれ殺される。リーチは長いが隙が大きい。



◀ミッションクリアで得られる"ダークソウル"で、キャラクターをパワーアップ。強力なコンボ攻撃などを追加できる。

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を託せし者

2009年10月15日発売　¥5,229(税込)

PSP		
ジャンル	ACT(チーム錬金術バトル)	育成
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数:1〜4人	協力

手に汗を握る錬金術バトルを体感できる!

好評放送中のテレビアニメ「鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST」がPSPに登場。さまざまな錬金術を駆使するアクションバトルを軸に、キャラクターごとに異なる展開を見せる、オリジナルストーリーを楽しめる。バトルは2対2のチームバトルで、操作はいたってシンプル。チームを組むキャラクターの組み合わせは幅広く、原作では見られなかったコンビも実現。パートナーと協力して繰り出す大技が見ものだ。





◀▲コンビで戦い続けると画面左下の"絆ストック"が溜まり、大技を発動できる。また、パートナーと同時攻撃を行うサポートアタックも用意されている。



エド & リン

▲エドとリンのコンビネーションアタック！誰と誰をコンビにするかを考えるのも楽しい。



リザ & ランファン

▼リザとランファンの女性コンビ。果たしてアニメではこんなシーンが実現するのか!?

コスチュームを入手してキャラクターをカスタマイズ

ゲームならではのお楽しみ要素のひとつに、キャラクターのカスタマイズがある。ゲームを進めるなかでコスチュームが手に入ると、キャラクターの衣装チェンジが可能になる。また、バトル時のさまざまなセリフも、キャラクターごとに変更することができる。さらには手に入れた称号を組み合わせることで、自分好みの"二つ名"を付けられるのだ。キャラクターの雰囲気を変えて、新鮮なバトルを楽しもう。





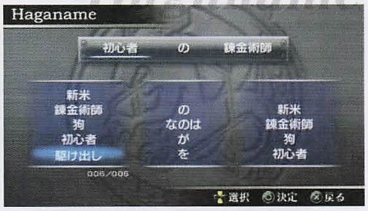




▲▶ゲームを進めていくと、コスチュームが手に入る。キャラクターのコスチュームを変更すると、その格好でバトルできるのだ。ボイスも好きなものを選ぼう。

「二つ名」が作れるハガネーム





▲▶"ハガネーム"という称号を手に入れたら、組み合わせて"二つ名"が作れる。通信対戦で自分の二つ名をアピールだ！

PSP

PSP マクロスアルティメットフロンティア

2009年10月1日発売	通常版:¥5,229(税込)／超時空娘々パック:¥7,329(税込)	ACT 対戦 協力	
ジャンル	ACT(アクションシューティング)	メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:アートディンク
備考	プレイ人数:1～4人(協力プレイ:2人／対戦プレイ:2～4人)		

超弾幕下におけるアクロバティックな高速アクション……これぞマクロス!!



■現在判明している参戦作品

- 超時空要塞マクロス
- 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
- 超時空要塞マクロス Flash Back 2012
- 超時空要塞マクロスII -LOVERS AGAIN-
- マクロスプラス
- マクロスゼロ
- マクロス7
- マクロスダイナマイト7
- マクロスF
- VF-X2
- マクロスM3

「マクロス」の戦闘シーンといえば、ミサイル弾幕下における立体的超高速アクション（通称:板野サーカス）が特徴的だ。このスピーディーでアクロバティックな高機動戦闘が本作では実現。各種バルキリーを駆り、シリーズ作品世界を描く120種類以上のミッションに挑戦せよ!!



戦場は各機が放ったミサイルの嵐!

◀多彩な軌道で発射される無数のミサイル。これが本作の戦闘のスタンダードであり、この状況下で自機も敵機も高速でサーカス的なアクションを繰り広げる。



3形態を任意に変形可能!

状況に応じて変形させて戦う。一部、可変機構を持たない機体も存在。

ファイター

機動性に非常に優れた空中戦向きの形態。射撃、格闘性能が落ちているため、接近・離脱を繰り返しながら戦う。

バトロイド

射撃で牽制しつつ近づいて、攻撃力の高い格闘で連続攻撃を叩き込む。各個撃破を狙う地上・格闘戦に向いた形態だ。

ガウォーク

壁や崖の垂直走行、水上でのホバリングなど、独特のアクションが可能な空陸・高機動戦向きの形態。機動性に優れる。



原作キャラクターとの共闘や死闘も!

▲原作のエースパイロットが登場することも。機体性能はもとより、操縦技術も他を圧倒！

独特のシステム&モードに注目!

アクロバティックな高速アクションを実現するための戦闘システムや、女性キャラによる戦闘サポートシステム、原作のストーリーを追体験できるモードを解説。いずれも独特で、本作の根幹を形成する重要な要素だ。

ミサイルの迎撃・回避が可能!
アンチミサイルアクション

接近するミサイルの方向と距離がカーソルで示されるシステム。これにより、ミサイルの回避や迎撃が可能。ファイター形態では、フレアの射出で軌道をそらせる。



方向と距離をカーソルで表示!!

◀カーソル位置は着弾点、色は距離を示す。ミサイルが近づくと色が赤くなる。



フィールドを展開してミサイル迎撃に集中!!

▲フィールドの展開（制限時間あり）でミサイルを迎撃可能。

役立つスキルでプレイヤーをサポート!
サポートキャラシステム

戦闘には直接参加しないものの、周囲の敵に大ダメージを与えるなど、特定の女性キャラ（主に歴代のヒロイン）は、スキルでプレイヤーをサポートしてくれる。

■サポートしてくれる主な女性キャラ

- リン・ミンメイ（マクロス）
- イシュタル（マクロスII）
- サラ・ノーム（マクロスゼロ）
- シビル（マクロス7）
- エルマ・ホイリー（マクロスダイナマイト7）
- ミュン・ファン・ローン（マクロスプラス）
- シェリル・ノーム（マクロスF）
- ランカ・リー（マクロスF）



銀河に響き渡る妖精の歌声!!

◀攻撃力アップなど、複数の効果が発生。

原作同様のシチュエーションでミッションに挑む
クロニクルモード

シリーズ作品の名場面を再現したミッションに、原作のキャラと機体で挑むモード。ミッションの作戦表示画面では、原作のカットとストーリー概要が表示され、ファンにとっては懐かしい一幕も。



▶マヤン島での抗争を描く「マクロスゼロ」のワンシーン。

CHECK! 「劇場版マクロスF」公開記念! "超時空娘々パック"をゲットせよ!!

「マクロス」シリーズのお宝映像を約130分も収録したUMDビデオ同梱パックが、10月1日に発売予定。パッケージは、美樹本晴彦氏の描き下ろしの歴代歌姫が集合したスペシャルバージョン!!

収録時間は約130分! お宝UMDビデオが同梱!!



ルーンファクトリー3

2009年10月22日発売	¥5229(税込)	
DS ジャンル	SLG(ファンタジー生活ゲーム)	恋愛
メーカー	マーベラスエンターテイメント	育成
備考	プレイ人数:1〜3人/オンライン対応	協力

モンスターに変身できる主人公マイスの冒険生活

ファンタジー世界での生活や冒険をシミュレートする『ルーンファクトリー』シリーズの第3弾が登場。今回は、金のモコモコというモンスターに変身する不思議な能力を持つ青年マイスが主人公。人間としての記憶を失っており、助けてくれた女の子シアのはからいで、町にある大樹の家で暮らすことになる。モコモコに変身すると、人々の対応も変化し、2つの視点で物語を進めていく。戦闘でも変身が大きく影響する。







◀▲マイスのままでは冷たくあしらわれても、モコモコになれば好意的な反応が得られたりする。もちろん、逆のパターンもある。

冒険のパートナーは恋人? 作物? モンスター?

ヒロインとの恋愛にも新要素が満載。イベントがない日でも「さそう」コマンドでデートに誘ったり、仲良くなったヒロインをパートナーとして、冒険に連れて行ったりもできるようになった。ヒロイン以外の町の人々や手懐けたモンスターなども、冒険のパートナーにできるのだ。戦闘はアクションで、ボタン連打で連続攻撃を操り出す。パートナーも魔法や飛び道具などを使って、いっしょに戦ってくれるぞ。

デートに誘える♪



▲イベントがない日でもデートに誘えるようになった。デートを重ねて愛情を深め、プロポーズ…そして結婚へと発展していく。



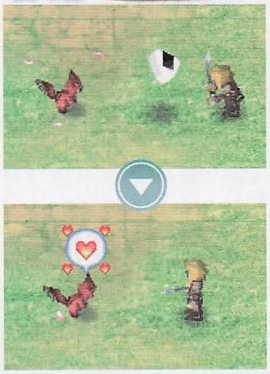
▲仲良くなったキャラクターは、冒険に連れて行ける。キャラクターによって、戦い方はさまざま。戦闘が得意な人も苦手な人もいるのだ。

アクティブシート



◀畑の作物とはちょっと違う、促成栽培の不思議植物。特殊な能力でサポートしてくれる。

モンスターを仲間に!



◀モンスターに好物の食べ物をあげると、仲間にすることができる。手懐けたモンスターを飼育小屋で世話すると、だんだん仲良くなっていくぞ。

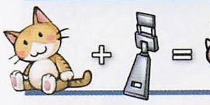
ブルードラゴン 異界の巨獣

2009年10月8日発売	¥6,279(税込)	
DS ジャンル	A・RPG(アクションバトルRPG)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	育成
備考	プレイ人数:1〜3人/オンライン対応	協力

マルチプレイやアイテム合成など新要素満載の最新作!

シリーズ第3弾となる本作は、『テイルズ オブ』シリーズのバンダイナムコゲームスとのコラボレーションにより、アクションバトルRPGとして進化。マルチプレイやアイテム合成などの新要素も満載だ。主要キャラクターには前作までの主人公シュウらも登場する。主人公は、性別や顔パーツ、声、髪型などを自由に組み合わせて自由に作成することができる。また、装備が外見に反映されるので、いろいろな装備品で見た目の違いを楽しみたい。





▲アイテム合成は合成屋で行う。ネコ人形とジッパーでネコのきぐるみ…これも立派な防具。組み合わせのレシピを探そう。



◀▲ネコのきぐるみやフルアーマーも、そのまま主人公の外見に反映される。



▲ネオジブラルの町に出現した扉には、頑丈なカギがかけられているものもある。

異世界の扉を開くと

舞台となるネオジブラルの城下町に突然、不思議な扉が出現。この扉は異世界へと続いており、扉に入ると巨大モンスターが出現する。なかにはパーティメンバーや友達なしで戦うのは危険な強敵も! マルチプレイで友だちと協力して戦おう。倒すと宝箱が出現し、アイテムを入手できる。

力をあわせてレイドボスを倒せ!





▲▶特定のアイテムを入手すると、扉に入れる。難易度を確かめて挑戦しよう。





▲▶巨大モンスターと対戦! 友だちと協力して倒すと、いいアイテムがもらえるらしい。



PS3 3Dドットゲームヒーローズ

2009年11月5日発売	¥7,140（税込）	ACT 冒険 謎解
ジャンル A・RPG	メーカー 発売元:フロム・ソフトウェア／開発元:シリコンスタジオ	備考 プレイ人数:1人用

これがPS3のCellパワーが生み出した3Dドットの革新じゃ!!



ドットニア国王

ドットニア王国を治める王様。温厚で周囲に気を配れる名君だが、他人を信用しすぎる欠点も？　平面の世界だった同国に立体化の大改革をもたらす。

どこか懐かしい空気がただようドットニア王国を舞台に、剣と魔法の冒険譚が展開する本作。もともと同国は'80年代のRPGさながらの2Dドットの世界だった。しかし、時代に取り残されることを危惧した王様の勅命で国をあげての3Dドット化（？）が実現し、物語は幕を上げる。回顧主義を貫きながら最新の技術とアイデアが投入された、"懐かしい新感覚"に注目だ！

TOPIC 主人公は職業、性別ごとに能力差アリ!

ゲーム開始時の主人公は3職業×男女という、6タイプから選べる。職業や性別によって初期能力値に違いがあるので、「魔法を極めたいから女流学者！」というように、スタイルをアレンジする楽しみがある。





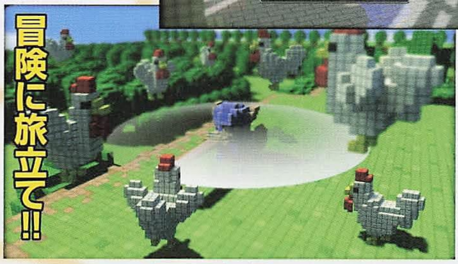
古きよき"昔ながらのテイスト"がプレイヤーの心を'80年代へいざなう　レトロと最新技術 絶妙のコラボレーション!!　斬新なシステム&高度な演出でアクション面が進化!

●誰でも安心して遊べる"お約束"なゲーム展開!!



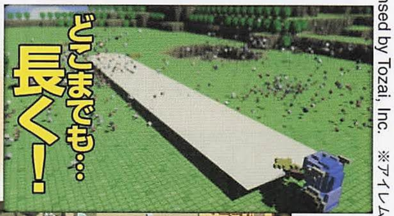
ゲーム画面は、ドット絵全盛期のRPGをそのまま3D化したようなグラフィックで描かれている。立体感を獲得しながらドットらしさを残す世界観には、どこか「ほっ」とさせられるモノを感じる。主人公は王様から魔王の討伐を命じられ、お約束どおりに冒険スタート！　アクションRPG形式の戦闘を繰り広げながら、平和のため突き進む。

▲王様や町の人と話をすると、情報や依頼がもたらされる。



▶敵やトラップを力と勇気で払いのけ、目的達成をひたすら目指す。

●ゲーム史上かつてない武器パワーアップ!!



冒険を進めるにつれて主人公がレベルアップしていくのはもちろん、本作では剣（武器）まで使い込むたびに強くなっていく。強化する方向性は多岐に渡って用意されており、「威力アップ」といったオーソドックスな方向性以外にも「長くする」とか「太くする」といった強化も可能。極端な強化を根気よく繰り返せば、写真のようなビックリ武器だって作れてしまうのだ！

◀ひと振りごとに、剣先が地平線近くまでビューンと伸び、遠くの敵を攻撃できる！



▶真横にいる敵もバッサリ。ここまでくると剣なのやら板なのやら。

●知る人ぞ知る人気者スペランカーがゲスト出演

あのスペランカー（※）がゲスト出演することが判明！　スペランカーとは、'85年にファミコンのACTで日本デビューを飾ったキャラ。もちろん本作では3D化している。





▲元祖のACTではすぐ力尽きることで有名だったが、本作では……？

●ドットキャラが粉みじんに!

主人公に倒された敵はドット（3Dなのでブロック？）ごとにバラバラになって砕け散る。このとき1つ1つのドットは高度な3D演算に基づいて制御されており、驚くほどリアルな散らばり方で、哀れな敵の最期を飾るのだ。



◀さりげない演出だが、その陰には高い技術力&処理を見てとれる。

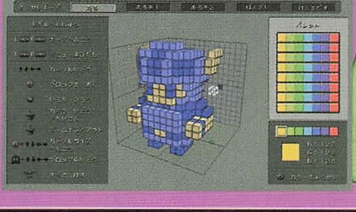
FROM SOFTWARE × 電撃ゲームス × 電撃PlayStation 合同企画!

ドットキャラコンテスト開催決定!!

本作にはキャラエディット機能が用意されており、16×16×16の範囲でドット（ブロック）を自由に配置し、ゲーム中で使用可能なオリジナルキャラを描ける。本誌はフロム・ソフトウェア&電撃PlayStationと共同して、キャラコンテストを開催する予定だ。詳しい募集要項などは次号で発表するのでお楽しみに！

詳細は次号で発表!　乞うご期待!!

▼これがキャラエディット画面。美形キャラはもちろん、笑えるキャラも思いのまま!?





先行プレイレポート

肩の力を抜くことに、満身の力を込めた作品だ。一見すると懐かしさに心休まるRPGだが、細部の凝りようたるやハンパではない。その代表例としてパロディ満載の演出がある。読み込み中に表示される絵は、あの国民的RPGのパッケージとソックリだ。さらには敵やらクエストの内容など、名作をモチーフにした演出はあちこちに散見され、発見するたびにニヤリとさせられる。「砂浜に宝石を散りばめたような世界」――本作はそんなRPGである。　**（担当ライター：城）**

みんなのテニス ポータブル

今冬発売予定	UMD版:¥4,980(税込)/ダウンロード版:¥3,800(税込)	
PSP	ジャンル	SPG(テニス)	対戦
	メーカー	SCE	協力
	備考	プレイ人数:1~4人/オンライン対応	

簡単な操作で熱い対戦ができるお手軽テニス

奥の深い楽しさと、誰でも遊べる間口の広さで人気の『みんなの』シリーズから、『みんなのテニス ポータブル』が登場。アドホックモードに対応して最大4人のダブルス対戦が可能で、ボタン3つの簡単操作で、お手軽に盛り上がれる。マイキャラカスタマイズ要素もあり、見た目を変化させることができる。

大自然の中でそう快テニスプレイ



▶世界各地のコートでテニスをプレイできるのも『みんなのテニス』の特徴。例えば雄大な自然のなかにあるコートには、巨大な滝に虹がかかっていたりする。



◀キャラクターとラケットをセレクト中。これは初期キャラクターの1人であるバン。パワー、スピード、スタミナなどの能力値を確認しよう。



▶豊富に用意されたコスチュームアイテムを集めて、クローゼットで着替えれば、自分だけのキャラクターに早変わり。バスケウェアで対戦だ。

サモンナイトX ~Tears Crown~

2009年11月5日発売	¥6,279(税込)	
DS	ジャンル	RPG(ファンタジックRPG)	冒険
	メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス/開発元:フライトプラン	
	備考	プレイ人数:1人用	

コマンド式RPGになった新生『サモンナイト』

プレイしやすいゲームバランスとポップなキャラクターで人気の『サモンナイト』シリーズ最新作。夜会話や召喚獣といった特徴的なシステムはそのままに、コマンド式RPGになった。





◀▲DSの2画面を生かして、空中と地上の戦闘が同時に表示される。どちらにいる敵を攻撃するかによって攻撃力が変化する。

戦闘シーンは空と地上の2画面構成



▲ストーリーが進むと議会を開けるようになる。任命した大臣が議案を提出し、議案が可決されるとイベントやクエストが発生する。

ニノ国

2010年春発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	RPG(ファンタジーRPG)	冒険
	メーカー	レベルファイブ	
	備考	プレイ人数:1人用	

レベルファイブ×スタジオジブリの異世界大冒険

レベルファイブがゲームを担当し、スタジオジブリがアニメーションを、久石譲氏が音楽を担当した夢のコラボレーション作品が本作だ。ニノ国という異世界に降り立った少年オリバーが、亡くなった母親を生き返らせるために冒険に出る。ニノ国では、マジックマスターという魔法の本を使って、魔法を使うことができる。



あのスタジオジブリが作った感動のアニメーション!

◀世界に誇るスタジオジブリが手がけるアニメーションで、主人公オリバーの冒険が鮮やかに描かれる。

タッチペンでルーンを描こう





▲冒険のための様々なヒントが表示されるマジックマスター。ルーンを描いて魔法を使うこともできる。正しいルーンを描けないと魔法は発動しない。



▶魔法で呼び出した幻獣のイマージェンとともに戦う。コマンドをタッチして、モンスターを倒そう。

ドラゴンボール レイジングブラスト

2009年11月12日発売	¥7,329	
PS3 / Xbox360	ジャンル	ACT(3Dアクション)	対戦
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1~2人/オンライン対応	

劇場版オリジナルキャラのブロリーが大暴れ!

『ドラゴンボール』のサイヤ人編から魔人ブウ編までのエピソードを収録した対戦アクション。原作通りのストーリー以外に、「もしも」のシチュエーションでも楽しめる。伝説の超サイヤ人、ブロリーも登場する。





▲セルに立ち向かう孫悟飯。原作の人造人間編のクライマックスであるセルゲーム中の1シーンだ。



超サイヤ人3になったブロリーが登場!

◀攻撃、防御、スピードのすべてにおいて究極に達した伝説のサイヤ人がブロリーだ。ブロリーの超サイヤ人3形態で闘えるのは本作だけ!

PS3 NINJA GAIDEN Σ2

2009年10月1日発売	通常版:¥7,800(税込)／プレミアムボックス:¥9,980(税込)		ACT 協力
ジャンル	ACT	メーカー テクモ	備考 プレイ人数:1～2人／オンライン対応



若き天才くの一
あやね

美しき龍の巫女
紅葉

龍剣を受け継ぐ者
リュウ・ハヤブサ
龍の一族を代表する若き忍者で、隼一門の頭首の証である龍剣を継承。幾多の死線を乗り越えてきた。

魔神ハンター
レイチェル

プレイアブルキャラは4人!!

主人公のハヤブサに加え、3人のヒロインが参戦。それぞれ個性的な武器やアクションを持ち合わせており、ハヤブサ以外は本編を進めることで使えるようになる。

地蜘蛛一族や魔神がリュウたちの行く手をさえぎる

各ステージには強大なボスが待ち受けている。使用キャラと因縁を持つものや魔神と呼ばれる超人的な力を持つものなど、いずれもとてつもない強さだ。これらのボスをどう攻略して倒すかが、本作の醍醐味の1つといえる。



地蜘蛛大仏 破天則

圧倒的デカさのボスと大迫力のバトルが展開！

▶リュウの数十倍にもおよぶ超巨大な仏像のようなボス。果たしてこれだけの大きさの差で勝機はあるのか!?



◀前作の宿敵「マルバス重鬼卿」が本作でも登場。

過去シリーズで登場したボスがリュウにリベンジ！

超巨大ボスVS龍の一族との死闘!

フィールドを疾走し、多彩な武器で敵を蹴散らす超爽快ACTの『NINJA GAIDEN』シリーズ最新作が登場！プレイアブルヒロインの追加だけでなく、ド迫力のボス戦などシリーズの見どころが大幅にパワーアップしている。またオンラインプレイが可能なチームミッションも搭載され、戦いはより激しさを増していくだろう！





黒龍

▼魔刀「黒龍丸」に封じられし神。狡猾で獰猛な龍が再び！

チームミッションモード

友達や全国のユーザーと協力し合い課せられる数多の試練を乗り越えろ！

パートナーと協力してさまざまな条件のミッションをクリアする、バトルに特化したモード。敵のせん滅を基本条件とするなかで、チームミッション専用の敵が登場したり、ボスが複数体登場したりする。また、瀕死のパートナーの救援や力を合わせた忍法の発動といった独自のシステムがあり、本編とはひと味違ったバトルが楽しめるようだ。





▶クリア条件を満たすまでは敵が複数体セットで次々と出現。

▲このモードではパートナーとの息の合ったコンビネーションがカギ。



▶2人で協力して放つ「合体究極忍法」。効果は絶大だが、使いどころがカギに。

合体究極忍法が繰り出せる!

ひと足先にプレイしました!

というわけで『Σ2』プレイしてまいりました！　前作PS3版『Σ』は序盤から鬼のような攻撃を食らい、心が折れかけたこともありましたが……。そんなこともあってすご～く慎重にプレイしたのですが……お！　おもしろいように連続攻撃が決まる！　中盤に登場する大仏型のボスがとてつもなくデカくてたじろぎましたが、攻略法がわかれば恐るるに足らず（いや、死にかけましたけどね）。とにかくボス戦の連続はテンション↑↑ですぞ！　（担当編集:男塾先輩）

SOCOM:U.S.Navy SEALs Portable

2009年11月26日発売 UMD版:¥4,980(税込)／ダウンロード版:¥3,800(税込)

PSP		
ジャンル	ACT	戦略
メーカー	ソニー・コンピュータエンタテインメント	対戦
備　考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	協力

精密に再現された現代戦がPSPでもプレイ可能になった

リアルな戦場描写とオンライン対戦で人気を博した『SOCOM』シリーズが、PSPに登場！　中央アジアのコーカサス地方を舞台に、アメリカ海軍特殊部隊「U.S. NAVY SEALs」が任務を遂行する。戦場も兵器もリアルなのはもちろん、日本語版制作には元自衛官も参加しており、演出や表現も徹底的にリアルになっているのが特徴だ。




◀▲チーム単位の戦術が必要になるのも、本物の戦場さながら。また、ヘリコプターや装甲車などの兵器も登場する。

サイレントヒル シャッタードメモリーズ

発売日未定 価格未定

MULTI		
ジャンル	AVG(ホラーアドベンチャー)	ACT
メーカー	KONAMI	謎解
備　考	プレイ人数:1人用	

シリーズ原点のリアルな恐怖体験を再構築

霧に閉ざされた「サイレントヒル」が舞台の1作目を再構築した、"リ・イマジネーション"作品。キャラクターの立場やストーリー展開などを全面的に変更、舞台も吹雪に閉ざされた街となる。特にWii版はWiiリモコンを懐中電灯や携帯電話に見立てて操作するので、よりリアルな恐怖にのめり込むことが可能だ。



▶PSP版もクオリティの高いグラフィック表現を実現。アナログスティックとボタンで操作する。

◀Wii版は、Wiiリモコンをそのまま懐中電灯のように扱って操作、移動はヌンチャクで行う。携帯電話でどのような操作ができるのか気になる。



WARSHIP GUNNER 2 PORTABLE

2009年11月12日発売 ¥5,040(税込)

PSP		
ジャンル	ACT(海戦アクション)	戦略
メーカー	コーエー	対戦
備　考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	協力

マルチプレイもできる大規模海戦アクション

設計や開発で軍艦を強化しながら、海上の戦いを勝ち進んでいく海戦アクション。始めは小さい駆逐艦乗りからスタートして、勝つことで空母や戦艦、果てはレーザーやミサイルを装備した双胴戦艦などを扱えるようになる。マルチプレイは対戦プレイや協力プレイも可能で、ボーナスを獲得して自分の軍艦をさらに強化しよう。

▶出撃前のブリーフィング。戦いの目的や天候などの情報だけでなく、推奨兵装や周辺海域の配置も表示されている。




◀マルチプレイで快進撃を続ける艦隊の前に海上要塞が立ちふさがった。仲間と協力して主砲やミサイルを当てていこう。

サクラノート ～いまにつながるみらい～

2009年11月5日発売 ¥5,229(税込)

DS		
ジャンル	AVG(ナミダ舞うアドベンチャー)	ACT
メーカー	マーベラスエンターテイメント	冒険
備　考	プレイ人数:1人用	

ナミダを集めて妖怪をこらしめるヒーロー!?

音楽に植松伸夫氏、シナリオに野島一成氏と『ファイナルファンタジー』シリーズなどを手がけた豪華スタッフを集めて開発されるアドベンチャー。枯れゆくサクラの木を救うために、妖怪と戦い、謎の転校生を助ける少年が主人公だ。サクラのために困っている人を助けたり、ボス妖怪を倒したりしてナミダを集めていく。



▲「ぼくの行末システム」で少年の行動を選ぶと、入手するナミダの量が変わる。



◀ボス妖怪との戦いに勝って妖怪を泣かし、ナミダを手に入れると新たなエピソードが見られる。

グランツーリスモ

2009年10月1日発売 UMD版:¥5,480(税込)／ダウンロード版:¥4,400(税込)※1

PSP		
ジャンル	RCG(リアルドライビングシミュレーター)	対戦
メーカー	ソニー・コンピュータエンタテインメント	
備　考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	

ドライビングシミュレーターの最高峰がPSPに登場

ドライビングシミュレーターとして絶大な人気を誇る『GT』がPSPに登場。美麗なグラフィックと車のリアルな挙動はそのままに、アドホック対戦やクルマの交換など携帯ゲーム機ならではの遊びも加わっている。対戦モードはシングルプレイよりも賞金が高額に設定され、車が集めやすくなる。対戦がますます盛り上がりそう。



◀現在判明しているコースはアマルフィサーキット、イタリア市街地コース、東京ルート246など。また、ランボルギーニが『GT』シリーズに初参戦するのも大きな目玉だ。



▶歴代シリーズでおなじみの「ミッションモード」も収録。50以上のミッションが用意されている。

キャッスルヴァニア ～ローズ・オブ・シャドウ～

2010年発売予定 価格未定

PS3 Xbox360		
ジャンル	A・AVG	ACT
メーカー	KONAMI	SF
備　考	プレイ人数:未定	

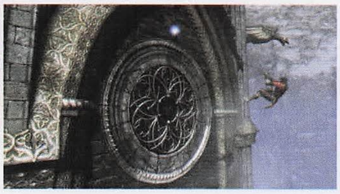
ムチを使って移動もできるコンバットクロスシステム!?

20年以上も続く看板シリーズの『悪魔城ドラキュラ』の最新作が登場！　本作は『メタルギア ソリッド』シリーズの小島プロダクションが監修を務める。『悪魔城ドラキュラ』といえばメイン武器はムチ。敵を攻撃するムチの使い道が増え、高所に引っかけて壁を登るなどのアクションが可能な「コンバットクロスシステム」を採用。



▶聖堂の壁をよじ登る主人公。武器を活用すれば肉体の限界を超えた移動も可能になる。ステージの捉え方が劇的に変化しそうな新要素だ。

◀開発は海外ソフトハウスが担当しているが、小島プロダクションの監修により、『悪魔城ドラキュラ』らしさを保った新作に仕上がっている。



※1：PSP-3000 GRAN TURISMO EDITION同梱「グランツーリスモ RACING PACK」：価格未定

DS ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター

2009年11月12日発売予定	¥4,190(税込)	ACT 戦略 対戦	
ジャンル	RPG(データアクションRPG)	メーカー	カプコン
備考	プレイ人数:1〜2人(通信対戦時は2人)		

『ロックマン エグゼ』と『流星のロックマン』がDSで競演!!

『ロックマン エグゼ』シリーズの原点が復活！　DSで発売される本作は『流星のロックマン』シリーズとのコラボレートも果たしたファン待望の意欲作だ。本作の目的は、秋原町で起きる事件をバトルを繰り返して解決すること。『流星のロックマン』シリーズのキャラクターが登場する新シナリオも用意されている。



▲DSの通信機能を使えば、友達とバトルチップを交換できる。

ストーリー WWWの魔の手から秋原町を救え!

ネットワークを利用した生活があたり前の時代。WWW（ワールドスリー）によるネット犯罪が全国に広まっていた。これを阻止するべく、主人公の熱斗はロックマンとともにWWWに立ち向かう。



▲ネットワークの支配を企むWWWの野望を打ち砕け！



秋原町に住む少年 光熱斗

明るい性格の小学5年生。ロックマンとのコンビによるバトルでは、天才的な実力を発揮する。



POINT 200年後の未来から来た両名はライバル関係?

両名とも未来にいるはずの存在であることから、因縁めいたものがありそう。クロックマンがこの世界に来た目的が関係？



◀シリーズ初登場となるクロックマンは、WWWの手先か？

POINT 電子機器を通じて2つの世界を行き来!

本作のストーリーは、人々が生活する現実世界とネット上に存在する電脳世界を行き来することで進行。現実世界で起こる事件を解決するため、この世界で熱斗を操作し、電子機器からプラグインしてロックマンを電脳世界に送り込む。電脳世界では、ロックマンを操作してウイルスやネットナビと戦うことになる。



◀電子機器は犬小屋など、意外な場所にあることも。

未来で活躍するヒーロー 流星のロックマン

熱斗と同じく小学生である「星河スバル」が変身した姿。ある事件をきっかけに、タイムスリップしてくる。

無限の潜在能力を秘めた ロックマン エグゼ

熱斗が持つ携帯情報端末にインストールされているネットナビ。熱斗と非常に仲がよく、戦闘能力に優れている。



時間を自在に操るナビ クロックマン

未来で開発された最新型のネットナビで、時間を操る能力を持つようだ。時間に対しては神経質。

POINT 『ロックマン エグゼ』の世界を流星のロックマンが駆けめぐる!

流星のロックマンは、ストーリーに絡んでくるほか、ナビチップとして登場したり、実際にバトルで操作できたりするようだ。また、右のように、ロックマン エグゼと戦う衝撃的なシーンも！　詳細は現時点では不明だが、流星のロックマンは、本作のさまざまな場面にかかわってきそう。


▲流星のナビチップによる攻撃。威力は強力と予想！



◀ロックマン同士のドリームマッチ。勝つのは果たして？

バトルシステム 多種多様なバトルチップを駆使したカードゲーム感覚のバトルが展開!

バトルではロックマンを操作してマス内を移動。そして、バトルチップとロックバスターを駆使して、ウイルスやナビを倒していく。バトルチップの使い分けと使用タイミングが、バトルに勝利するためのカギとなる。


▲バトルチップの効果は攻撃や回復、ガードなど多彩。

①ウイルスやナビとの遭遇でバトルへ移行

電脳世界にはウイルスやナビが存在していて、フィールドでは基本的にウイルスの姿が見えない。ロックマンが電脳世界のフィールドを移動しているときにこれらと遭遇すると、バトルに移行する。

②カスタム画面でバトルチップを選択

バトル移行後は、まずカスタム画面で使いたいバトルチップを選ぶ。名称や記号が同じものは複数選択できる。



同じターンで複数使用可能に!

◀攻撃と回復のチップを同時に選ぶなどの工夫が大切。

③バトルチップやロックバスターを使って敵を攻撃!

バトルチップを選ぶと、いよいよバトルが開始。ロックマンを操作して敵の攻撃を回避しつつ、ロックバスターやバトルチップで敵を攻撃する。

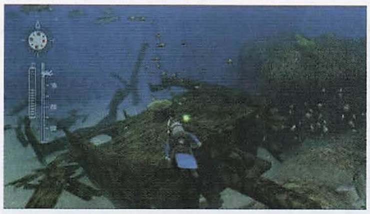

◀ロックバスターはロックマンの腕から発射される強力な射撃武器。「バスターUP」があれば、威力がアップする。

FOREVER BLUE 海の呼び声

発売中(9月17日発売)	¥5,800(税込)	
Wii	ジャンル	AVG(ダイビングアドベンチャー) ACT
	メーカー	任天堂 冒険
	備考	プレイ人数:1～2人／Wiiスピーク対応

海の中の絶景を堪能できる海洋冒険アクション

世界中でダイビングをしながら、南太平洋の竜の歌の伝説に触れていく大学生が主人公。ダイビングをしながら海の生物に餌をやったり、写真を撮影したりすることができる。また、マルチレーダーを使って水中を探索し、財宝をサルベージすることも可能だ。架空の存在を含めて350種類の生物が回遊する海を自由に泳ぎ回ろう。



▲エーゲ海の底に眠る難破船の残骸を発見。巨大なサメが出没する海域だけに注意が必要だ。

お宝を探し出せ



▲レーダーが反応した場所を探すとお宝をサルベージできることがある。持ち帰って鑑定し、コレクションに加えよう。

レイトン教授と魔神の笛

2009年11月26日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	AVG(ナゾトキ・ファンタジーアドベンチャー) 謎解
	メーカー	レベルファイブ
	備考	プレイ人数:1人用

おまけも豪華なレイトン教授のナゾトキ第4弾

『レイトン教授』シリーズの新たなる3部作の第1章。舞台は「不思議な町」より3年前、レイトン教授とルーク少年の出会いから始まる。次々と現れるナゾを解明しながら真実に迫っていく。さらに、本編のほかに100時間遊べるRPG『レイトン教授のロンドンライフ』を収録。本編をクリアすると遊べるようになる。

▶あちこちでナゾトキを要求される。ナゾの監修はもちろん多湖輝氏。ナゾを解明して町を救え!





▲おまけゲームの画面を公開。いいことをして、町全体をハッピーにしていこう。

R-TYPE TACTICSⅡ -Operation BITTER CHOCOLATE-

2009年10月29日発売	UMD版:¥5,040(税込)／ダウンロード版:¥3,800(税込)	
PSP	ジャンル	SLG(SFシミュレーション) SF
	メーカー	アイレムソフトウェアエンジニアリング 戦略
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応 対戦

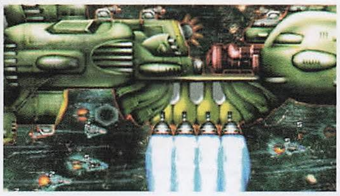
宇宙空間を舞台にフォースを使って戦え

シューティングゲームとして一時代を築いた『R-TYPE』のSLG作品第2弾。R-TYPE戦闘機や「フォース」を駆使して戦う。バイド帝国と人類の戦いを描いた前作から、人類が地球連合軍とグランゼーラ革命軍にわかれており、3陣営の戦いとなっている。壮大な宇宙で艦隊を率いる司令官となって、知力を尽くして戦い抜こう。



▶『R-TYPE』シリーズのプレイヤーならニヤリとしてしまう巨大戦艦も登場。ただし、シューティングゲームのようにはいかないだろう。

◀地球連合軍の量産機"レディ・ラヴ"。攻撃力やスピードにバランスがとられた機体で、スッキリしたシルエットが特徴。



WIZmans World (ワイズマンズワールド)

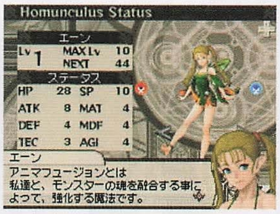
2009年冬発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	RPG 冒険
	メーカー	ジャレコ 育成
	備考	プレイ人数:1人用

魔法使いが世界の崩壊を食い止める!

魔法使いが集まる幽閉の町ウィザレストの崩壊を止めるため、5つのダンジョンの探索を命じられた魔法使いが主人公。戦闘はオーソドックスなシステムながら、行動順をコントロールすることにより、戦略性が増した。また、プレイヤーの判断で世界の崩壊と再生を選択でき、さまざまな段階の世界の姿を見ることもできる。

▶一見オーソドックスなコマンドバトルだが、行動順を変えるターンチェンジシステムで自由度は高い





▲冒険の仲間はアイテムで作り出す。ホムンクルスにモンスターの魂を与えよう。

エレメントハンター

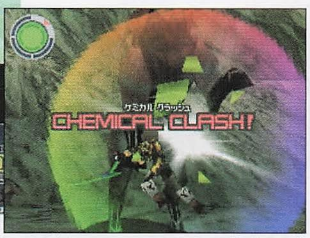
2009年10月22日発売	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	RPG(ケミカルアクションRPG) 協力
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1～3人／オンライン対応

元素を使ったカガク反応でケミカルクラッシュ

話題のアニメ『エレメンタルマスター』がついにゲーム化。地球の元素を取り込んで取り込んでモンスター化した生物「QEX」を倒せ。QEXから回収した元素を使うと武器やウェアの変身・強化や、必殺技のケミカルクラッシュの発動ができるぞ。巨大なQEXには、体に登っての攻撃など立体的なバトルが可能だ。

▶最大3人の仲間と力を合わせて地球の元素を取り戻せ!!





◀QEXに対して必殺技のケミカルクラッシュが炸裂。

エクシズ・フォルス

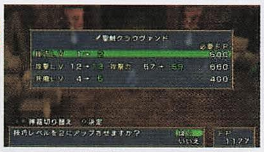
2009年11月12日発売	¥5,229(税込)	
PSP	ジャンル	RPG(ファンタジーRPG) 冒険
	メーカー	発売元:アトラス／開発元:スティング
	備考	プレイ人数:1人用

2つの物語が交わるファンタジーRPG

破壊の神の復活を阻止する正統派のファンタジーRPG。主人公が男女2人いるのが特徴だ。2人の主人公はそれぞれ独立したストーリーを持っていて、その2つの物語がやがて1つの大きな流れを成していく。コマンド式のオーソドックスなRPGで、全体マップには宝箱や敵の位置までもが表示される親切な作りとなっている。

2人の主人公が初対面!?





▲FPは使い道が広く、HPを回復させたり、武器を強化したりできる。

◀セシリアとレーヴァントのご対面。昼の世界と夜の世界とでは、お互いの存在を知らないのだ。

.hack//Link
www.dothack.com

PSP .hack//Link
ドットハック リンク

発売日未定	価格未定		ACT 冒険 協力
ジャンル A・RPG		メーカー 発売元:バンダイナムコゲームス/開発元:サイバーコネクトツー	備考 プレイ人数:1〜3人

「The World（ザ・ワールド）」を巡る物語ついに完結!?

本作は、架空のオンラインゲーム「The World」での冒険を描いた、『.hack』シリーズの最新作にして最終作。主人公・トキオが歴代主人公たちと「ユニゾン（タッグ）」を組み、ゲーム内の歪んだ“時間データ”を正すために戦うのだ。また、PSPのアドホックモードによる通信プレイにも対応しており、協力して高難度ダンジョンに挑むことも可能だ!!



▶カイトやハセヲなど、歴代シリーズの人気キャラクターが30人以上も参戦！



▶戦闘はよりアクション性の高い内容に進化。連係攻撃で敵を撃破せよ!!



▲OPアニメを担当しているのは著名アニメスタジオの「STUDIO4℃」。そのクオリティは必見！



天城（あまぎ） 彩花（さいか）
CV:小清水 亜美

トキオのクラスに転校して来た謎の美少女。成績優秀で運動神経も抜群だが、どこか超然とした態度を取るお嬢さま。ある目的のため、トキオをゲームの世界に送り込む!?

トキオを冒険に誘う謎の美少女転校生

九竜（くりゅう） トキオ
CV:三瓶 由布子

本作の主人公で中学二年生の男の子。彩花にもらった黒いディスクによって、「The World R：X」に生身のまま転送（リアルデジタライズ）されてしまう。

勇者にあこがれるゲーム好きの少年

Story（ストーリー） 1枚のディスクがトキオの運命を変える!

中学2年生の九竜トキオは、謎の転校生・彩花の導きでオンラインゲーム『The World R：X』の中に入り込んでしまう。そして歪んだ歴史を正すため、過去の「The World」へと旅立つトキオ。だが、彼の前に「The World」を運営するCC社の傭兵集団・シックザールが立ちはだかる。果たしてトキオは“時間データ”を取り戻し、現実世界に戻れるのか!?





▲▶彩花の手によりゲーム内に飛ばされたトキオは、シックザールに襲われ、戦うことに……。

イベントはコミック風!?

▲ストーリーはコミック風のデモにより進む。マンガ感覚で読み進められる。



フリューゲル
（CV:杉田 智和）
全員が優れたハッカー技能を持つ、シックザールの“団長”。普段はなまけ者だが戦闘時は変身して戦う。

System（システム） 仲間とのユニゾンで必殺のコンボを決めろ!!

本作の冒険は、主人公・トキオと出発時に選んだUPC（ユニゾンプレイヤーキャラ）との2人で挑むことになる。戦闘ではダメージを与えて「ブレイク状態」になった敵を吹き飛ばすことで「ユニゾンコンボ」を発動可能。仲間との連係攻撃により、一気に大ダメージを与えられる。また、探索中にUPCがさまざまな提案を行ってくる「リンクジャッジ」も採用。これにどう答えるかで、その後の展開も変化する!!



◀例えばUPCのミストラルの場合は冒険中にアイテム探しをしたいとの提案が……。



▲弱った敵を吹き飛ばし、ユニゾンコンボを発動！ 動くゲージに合わせてタイミングよくボタンを押せば、フィニッシュ時にボーナスも!!



▲断ると機嫌を損ね、2人の協力度合いを示す「リンクゲージ」が低下する。



▲応じた場合はリンクゲージが上昇！ 仲間がより協力的になってくれるのだ。

怪獣バスターズ

2009年12月3日 ¥5,229(税込)

DS		
ジャンル	ACT(怪獣討伐アクション)	SF
メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
備考	プレイ人数:1～3人／オンライン対応	

仲間と力を合わせて巨大怪獣を倒せ!

人類が宇宙に進出した未来。人類だけでウルトラ怪獣と戦うために結成された「怪獣バスターズ」の一員となり、隊員同士で力を合わせて怪獣と戦う。科学力を高めて兵器を研究することで、武器や防具を開発することも可能だ。ブレード、ハンマー、バスターなどの武器をパワーアップし、怪獣に対して有利に戦おう。



▶緑の惑星でエレキングと遭遇。マルチプレイで協力して倒せ。


◀古代怪獣ゴモラとの一騎打ち。身長より大きいブレードが得物だ。

INFAMOUS ～悪名高き男～

2009年11月発売予定 ¥5,980(税込)

PS3		
ジャンル	ACT	SF
メーカー	SCE	
備考	プレイ人数:1人用	

無法地帯となった町で縦横無尽に暴れまくれ!

緻密に構築されたエンパイアシティの中を、自由に行動できる3Dアクション。ある事件をきっかけに秩序が失われ、暴力や略奪がはびこる危険な街で、強力な超能力を持つ主人公が、英雄になるのも、悪魔になるのも自由。多彩なアクションで建物に昇ったり、建物を壊したりするのも自由だ。主人公の行動が世界に影響を与えていく。


▶悪行を重ねると市民から憎まれ、善行を施せば市民の尊敬を集められる。英雄にはファンの写真攻勢も。

◀主人公が使うのは、電気を自在に操る超能力。その力を応用して空を飛んだり、バリアを張ったりもできるが、一番の用途はやっぱり攻撃。メガワット砲で敵を蹴散らせ。



ニード・フォー・スピード: シフト

2009年11月12日発売 PS3/Xbox 360版:¥7,665(税込)／PSP版:¥5,250(税込)

MULTI		
ジャンル	RCG	対戦
メーカー	エレクトロニック・アーツ	
備考	プレイ人数:1～12人(PSP版は1～4人)／オンライン対応	

フォトリアルな映像で究極の臨場感を味わえるカーレース

8作を数える人気レースゲームの最新作が登場。前作の公道バトルからステージを変え、刹那のタイムを競う極限のバトルを体感できる公式サーキットが舞台となる。オンライン対戦にも対応し、テクニックやカスタムチューニングを駆使して、勝負を挑もう。まずはレースに勝利して、新しい車を手に入れるのだ。




◀▲レースドライバー視点のコックピットビューでは、ハイスピードな世界に起こる特殊な現象をリアルに疑似体験させてくれる。

勇者のくせになまいきだ:3D

発売日未定 価格未定

PSP		
ジャンル	SLG(ダンジョン・マネージメント)	戦略
メーカー	SCE	
備考	プレイ人数:未定	

3タイプのダンジョンがあるから"3D"!?

魔王に呼び出された破壊神となり、勇者を撃退する人気シリーズの3作目。あのドット絵がついに3D化!? ではなく、主なダンジョン（ゲームモード）が3タイプあるから"3D"だ。勇者を撃退していく「メインダンジョン」、制限時間付きのミッションに挑戦する「まいにちダンジョン」、と何やら怪しいダンジョンが登場するらしい。



▶ダンジョンの新たな要素の1つが「魔水」。高い所から低い所へと流れる性質があり、水分からは水棲生物が生まれる。流れをうまく制御しよう。

◀ダンジョン内の食物連鎖を操作して、強力な魔物を生み出していくのが破壊神の腕の見せどころ。ダンジョンに侵入してきた勇者を見事撃退した。



シャドウ オブ メモリーズ

2009年10月1日発売 ¥4,200(税込)

PSP		
ジャンル	AVG(タイムリミットアドベンチャー)	SF
メーカー	KONAMI	謎解
備考	プレイ人数:1人用	

時空を越えて運命を変えていくアドベンチャー

主人公は、ドイツのとある町で背後からナイフを刺されて死亡した青年アイク。アイクは死の30分前に戻り、自分の死の原因を探って、生き延びられる運命への道筋を見つけ出さなければならない。しかし、残された時間はたったの30分。限られた時間のなかで、時に逆らう力を使い、様々な時代を訪れて、手がかりを探していく。



▶約100年前に降り立ったアイク。存在する時代を変えても、運命自体を変えないと死からは逃れられない。

◀2001年4月8日に命を絶たれたアイクが、死の淵で聞いた声が、死の運命を回避するために時に逆らう力を与えてくれる。ホムンクルスと名乗る声の正体は一体？



ファンタジーライフ

2010年発売予定 価格未定

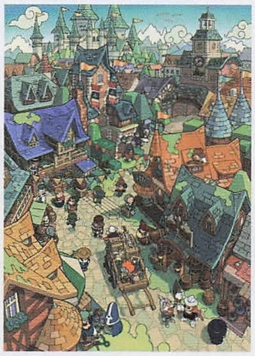
DS		
ジャンル	RPG	冒険
メーカー	レベルファイブ	育成
備考	プレイ人数:1～4人	協力

自分の職業を決めて、ファンタジールの生活を楽しもう

世界を救うという目的のために戦うRPGではなく、生きることが目的の一風変わったRPGが登場。プレイヤーの分身であるアバターを作り、20種類のライフ（職業）から自分のライフを選ぶとファンタジールの生活がスタートする。



▶モンスターに乗ったケモノ使いが農民に話しかける。お金と心の豊かさを集めて、幸せになろう。


◀ファンタジールの町の風景。のんびりライフを送る住人たちの身に、実は危機が迫っている!?

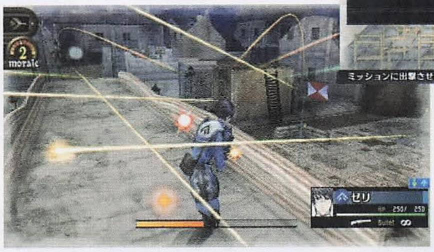
戦場のヴァルキュリア2
ガリア王立士官学校

今冬発売予定	¥6,090(税込)			戦略	育成
ジャンル	S・RPG(アクティブ・シミュレーションRPG)	メーカー	セガ	備考	プレイ人数:1～4人

ガリアの大地に新たなる戦火がふりかかる!!

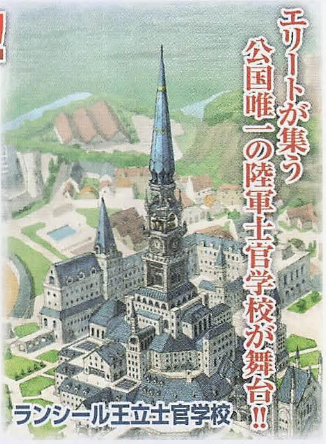
PS3で発売され、「CANVAS（キャンバス）」という水彩画のような映像と、「BLiTZ（ブリッツ）」という独自の戦闘システムで話題を呼んだアクティブ・シミュレーションRPGの続編がPSPに登場!! 前作で描かれた戦争から2年後の世界が舞台となっている。また、主人公・アバンは義勇軍の兵士ではなく士官学校に所属する士官候補生という、いわば学生の身分であることも今作の特徴の1つ。本作はそんな士官候補生たちの視点から、「ガリア」という公国で起こる戦争が描かれていく。そこで今回は、本作の特徴的なシステムをピックアップしつつ、アバンと運命をともにして戦うキャラクターたちについても紹介していこう!!





▲戦術性の高い戦闘システムは健在。また、戦場となるマップは複数に分かれているので、出撃時の兵士の配置も前作以上に重要となるかも!?

◀「ガリア公国」に起きた内乱を鎮圧するため、士官候補生の身でありながら戦場へと動員される。彼らが戦いの果てに見るのは……。



エリートが集う公国唯一の陸軍士官学校が舞台!!

ランシール王立士官学校

System 新システムで戦局も一変する?

本を読み進めていくかのように1つの物語が展開していった前作と異なり、今作では士官学校の作戦司令室にあげられたミッションを自由に選んでクリアしていく形式になった。これらのミッションにはさまざまなタイプが存在し、物語が進んでいくものもあれば、自由に戦闘を楽しめるミッションもある。また、前作で高い評価を得た「BLiTZ」という『ヴァルキュリア』オリジナルの戦闘システムはもちろん健在。本作では、このシステムにさらなる改良が施されているとのことなので、これまで以上に戦術性の高い戦闘を楽しめることは間違いないだろう。



ミッションを自由に選んで戦場へと赴く!!

◀画面上部には「2月」の文字が見える。ひょっとして、ひと月ごとに選べるミッションや、その内容も変化していくのか?

CHECK!! 2つのモードを繰り返す「BLiTZ」とは?

「BLiTZ」とは、指揮官として作戦を練るコマンドモードと、兵士として戦場を駆けるアクションモードを繰り返して戦闘を進めていく本シリーズ独自のシステム。コマンドモードでは、戦場マップを見ながら行動させるユニットを選択。ユニットの行動毎にCPというポイントが1ずつ消費され、これが0になると自軍ターンが終了する。アクションモードでは、コマンドモードで選んだユニットを、実際のフィールド上で操作。敵兵を倒し、フィールドを占拠していこう。

コマンドモード



繰り返す

アクションモード



▲CPが残っているうちは、同じユニットでも繰り返し行動させることができる。

▲各ユニットは、それぞれに設定されたAPゲージがなくなるまで行動を続けられる。

Character 戦乱を生き抜く若き力!!

ここでは、主人公をはじめとした物語の中心人物たちを紹介。また、エイリアスに関しては、名前以外の詳細はまったくの謎だが、物語の根幹に関係しているとのことだ。



亡き兄の遺志を継ぎ戦いを決意する熱血漢

アバン・ハーデンス

仲間思いの熱血漢。亡き兄の意思を継ぎ、士官学校へと入学する。理屈よりも行動が先に出るので、その大胆な行動力で周囲を驚かせる。結果的に誰も気づかなかった真理を突くことも。



「英雄」を志すダルクス人の青年

ゼリ

迫害を受けるダルクス人の青年。アバンとは正反対な考え方でよく衝突するが、よき相棒でもある。



医師を目指すドジな女の子

コゼット・コールハース

アバン、ゼリとはクラスメイト同士。いつも明るいムードメーカーだが、ドジが絶えない女の子だ。



ナゾ多きヴァルキュリア人の少女

エイリアス

古代の伝説的民族であるヴァルキュリア人の少女。アバンたちとどう関係するのかが気になる。

Customize 兵科の選択が多様に!

前作でのクラスチェンジは各兵科の上級クラスに上がるのみだったが、今作ではその上級クラスがいくつにも分岐。1つの兵科からさまざまなタイプの兵科へクラスチェンジできるので、戦場での兵科による役割分担もさらに重要となるだろう。また、戦車のカスタマイズは大幅にパワーアップ！ 砲塔や装甲のパーツ変更はもちろん、車体を迷彩パターンにカラーリングするなど、細かいカスタマイズが可能だ。

上級クラスはいくつにも分岐!!



▶兵科の総数は35種以上に増加！ 兵科の特徴を理解しておけば、戦場でも有利に戦えるかも!?

さらに豊富になったカスタマイズ!!



◀戦車には総重量の概念が。パーツを付けるごとに重量が変わり、移動力にも影響してきそうだ。

珍スポーツ

2009年10月29日発売	¥5,040(税込)	
Wii	ジャンル	SPG	ACT
	メーカー	セガ	対戦
	備考	プレイ人数:1～4人	実用

世界に実在するおかしなスポーツを詰め合わせ!

家具レース、マグロ投げ、芝刈り機レース、チェスボクシング、エクストリームアイロニングなど、世界各地に実在する変なスポーツばかりを集めたSPG。Wiiリモコンを使って、お手軽にプレイできるスポーツばかりなので、人が集まったときのパーティゲームにも最適だ。対戦するキャラクターは中山大輔氏のデザイン。



▶Wiiリモコンを斧に見立てて丸太を切りまくる丸太切り。



◀自分のコースを切りひらく芝刈りレース。マル珍チャンスとは?

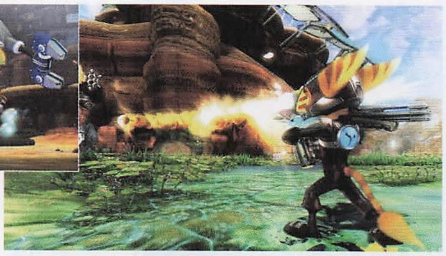
ラチェット&クランクFUTURE2

2009年11月19日発売	¥5,980(税込)	
PS3	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	発売元:SCE／開発元:Insomniac Games	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	

さらわれたクランクを探してSF世界の冒険へ

宇宙の時間を操れるといわれる「グレートクロック」を探し、さらわれたクランクを取り戻すため、ラチェットが宇宙を駆け回る。復活したネファリウスと対決し、宇宙の平和を取り戻そう。爆裂系からおもしろ系まで豊富に揃ったガラメカと、クランクの新機能「アクションレコーディング」を使って、2人の危機を打開していく。





▲▶ホバーブーツで宙を舞うようになったラチェット。ガラメカもパワーアップして、凶悪な敵も木っ端みじんにできるようになった。

ダンボール戦機

2010年発売予定	価格未定	
PSP	ジャンル	RPG(近未来プラモクラフトRPG)	冒険
	メーカー	レベルファイブ	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	

戦闘ロボをカスタマイズしてライバルに勝て!!

近未来、強化ダンボールの中で"LBX"と呼ばれる小型戦闘ロボを戦わせる遊びが流行っていた。主人公「山野バン」もLBXにハマったその1人。その主人公が謎の女性に出会い、あるものを預けられたことから物語が始まる。強化ダンボールで作られたジオラマの中でLBXを操り、相手とのバトルに勝って自分のLBXを強化しよう。





◀▲1ターンに2回、コマンド選択ができる独特の戦略性が特徴。フィールド内は自由に動き回れる。

ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～

2009年11月12日発売	¥5,040(税込)	
PSP	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:ガンホー・ワークス／開発元:ゲーム・アーツ	恋愛
	備考	プレイ人数:1人用	

感動の名作が新たな要素を加え、PSPで甦る

英雄に憧れる少年アレスが、冒険の中で迷いや悩みを抱えながらも答えを見つけていくRPG。17年前にメガCDで発売されて以来、数々のハードに移植されて話題を呼んだRPGが、グラフィックを新たにして復活する。さらに、今まで語られなかった四英雄のシナリオも追加し、『LUNAR』の世界の謎がついに明かされるという。

▶戦闘の操作はアイコンを選ぶだけでシンプルだが、距離の概念などがありシステムは奥深い。アーツゲージをためて、必殺技を狙おう。





◀魔法都市ヴェーンの魔法ギルドで出会う少女ミア。魔法ギルドの当主・レミリアの娘で、ギルドの次期当主としての重圧に悩む。

ジャック×ダクスター ～エルフとイタチの大冒険～

2009年11月19日発売	UMD版:¥4,980(税込)／ダウンロード版:¥3,800(税込)	
PSP	ジャンル	A・AVG	ACT
	メーカー	発売元:SCE／開発元:High Impact Games	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	謎解

試練を乗り越えて「エコ」の謎を解き明かそう

エルフの少年ジャックと、「ダークエコ」の影響でイタチの姿になったダクスターの冒険ファンタジー。エネルギーをめぐって争う国同士のいざこざに巻き込まれた2人は、「エコ」の謎に挑むために冒険に出る。シリーズの特徴である豊富なアクションは本作でも健在で、親切なチュートリアルも収録している。





◀▲硬派な熱血漢ジャックと、常に軽口をたたくダクスターの名コンビが活躍する痛快アクションアドベンチャーだ。

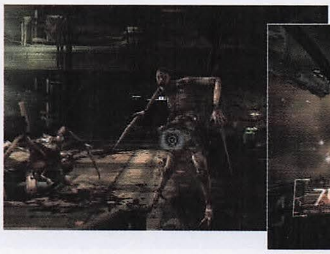
デッドスペース エクストラクション

2009年10月1日発売	¥6,090(税込)	
Wii	ジャンル	ACT(シューティング／ホラー)	ACT
	メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ／開発元:Visceral Gamesスタジオ	謎解
	備考	プレイ人数:1～2人	

伝染病が蔓延したコロニーから脱出せよ!

人類が宇宙にスペースコロニーを打ち上げ、宇宙が身近になった未来の3DホラーACT。Wiiリモコンを使ったモーションコントロールで、1人称視点のアクションが楽しめる。グラフィックは宇宙船の機械構造から人々の表情、おぞましいクリーチャーの造形に至るまでリアル。SFとホラーを堪能できる欲張りなゲームだ。

▶スペースコロニーのイージスⅦで伝染病が発生。これが患者か?





◀宇宙採掘船のイシムラ号。コロニーからの脱出に使えるだろうか。

PSP J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J

2009年11月12日発売	¥6,090(税込)		戦略 育成 対戦
ジャンル	SLG(スポーツ育成シミュレーション)	メーカー セガ	備考 プレイ人数:1～2人



Ivica Osim
イビチャ・オシム(元日本代表監督)
世界的な名将で、プレイヤークラブのクラブアドバイザー。自らのサッカー哲学を"オシム語録"で助言してくれる

家を作るのは難しいが壊すのは一瞬。
サッカーでもそうでしょう?
攻撃的な良いサッカーをしようとする。
それは良い家を建てようとする意味だ。
それを壊すのは簡単です。
戦略的なファウルをしたり、
引いて守ったりして
相手の良いところを壊せばよい。
作り上げる、
つまり攻めることは難しい。
でもね、
作り上げることの方が
良い人生です。
そう、思いませんか?
(イビチャ・オシム)

Jから世界へと飛び立て! PSPで『サカつく』が開幕!!



「サカつくのサカつく化」というコンセプトのもと、サッカークラブ経営ＳＬＧとしてのおもしろさを見直し、サッカー界の"今"を取り入れながら再構築した本作。今回はゲームの流れや新要素、実名で登場するオシム氏や秘書たちの情報を紹介!

■自分だけのサッカークラブを作り上げよう!!

クラブエディット オリジナル、またはJリーグクラブのなかから、スタートするクラブを決める。

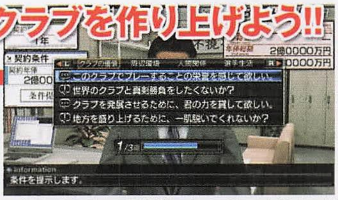
クラブ経営 施設を充実させたり有望な選手を獲得したりする。適切な資金運用がカギとなる。

Jリーグ制覇 J1でのリーグ優勝が目標となる。J2クラブは、まずJ1への昇格を目指そう。

アジア制覇 J1上位、カップ戦優勝クラブはアジアのクラブの頂点を決める大会に挑戦可能。

世界制覇 アジアの頂点に立てば、世界のクラブチャンピオンを決める大会に挑戦できる。

世界制覇のあとにもさらなる目標が!?



▲移籍交渉では、選択肢によって画面中央下のゲージが増減。これが最大まで溜まれば交渉成功だ。


▲J1とJ2合わせて36クラブが登場。これらのクラブの頂点に立つことが大きな目標となる。

CHECK 人気キャスターや元サッカー選手がゲーム中に登場!

上で紹介したオシム氏のように、『サカつく6』では、いろいろな人物が実名で登場。「3Dデジタイズ」という最新技術により、シリーズ最高クラスのCGで登場する点や、秘書ごとに得意とする能力が異なる点などに注目してほしい。


鷲尾 春果
地元の大学生で、プレイヤークラブの熱心なサポーター。得意分野はプロモーション活動だ。


皆藤 愛子
ゲーム開始時の秘書で、選手を励ますのが得意。ただし、サッカーに関する知識は未熟。


伊藤 友里
イケメン海外サッカー選手が好きなＯＬ。そのため、海外サッカー選手の情報に詳しい。


山岸 舞彩
地元ローカルＴＶ局のリポーター。選手間のトラブルを解決する交渉術に長けている。


八田 亜矢子
経営難のクラブを見事に立て直した敏腕経営者。プレイヤークラブと激しく競い合う関係だ。


大澤 亜季子
地元スポンサー企業の社長令嬢。資金難のとき、財務面でサポートをしてくれることがある。


ラモス瑠偉
日本人以上のサムライの心を持った熱血監督。魂の指導で、ライバルクラブを率いる。

注目ポイント① クラブエディット
実在のJリーグクラブでのプレイが可能!

今までのシリーズと同様にオリジナルクラブを作れることに加え、本作では実在するJ1＆Ｊ2クラブのなかから、好きなクラブを選んでゲームを始められるようになった。自分が愛するクラブを実際に経営して、サッカー界の頂点に立たせよう。

Jリーグクラブ


◀選んだクラブによって資金や目標が異なる。

オリジナルクラブ


◀クラブ名やユニフォームなどが設定可能。

注目ポイント② 選手育成
ゲージを溜めて選手の能力を"覚醒"!

『サカつく6』の新たな育成システム"選手覚醒"。これは、「Awakening point(覚醒に必要なポイント)」というゲージが溜まることで発生し、覚醒した選手は飛躍的に能力がアップするというシステムだ。この選手覚醒を駆使すれば、それほど基本能力が高くない選手でも世界レベルに育てることも夢ではない。今までのシリーズにもあった"能力爆発"に近いものと考えられているが、その真相は果たして……!? 続報を待とう。



ココに注目
▲このゲージの溜まり具合が選手覚醒に影響。一定以上溜まれば覚醒が起きるはずだ。

注目ポイント③ 試合
ハイライト制の試合が復活!

『サカつく５』をはじめとした最近のシリーズ作品では、リアルタイム制で試合が行われていたが、本作では『サカつく04』以前のハイライト制を採用。そのため、試合観戦時のメリハリがつき、ゲームの進行速度が向上した。シリーズ伝統の"光るプレイ"が復活している点にも注目だ。



通常は2Dで試合進行
◀2Dキャラとテキストで、試合が進行。試合全体の流れは、このときにチェック。


ハイライトシーンは3Dに!
▶ゴールチャンスやピンチのときは、迫力満点の3D画面表示に切り替わる。

ヴァルハラナイツ エルダールサーガ

2009年10月8日発売	¥7,140円(税込)	
Wii	ジャンル	A·RPG
	メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント／開発:K2
	備考	プレイ人数:1〜2人／オンライン対応／クラシックコントローラ対応

ACT 冒険

好みのキャラを育成して壮大な絆の物語へ

キャラクターのカスタマイズ性が高く、アイテムの収集やクエスト攻略などのやりこみ要素が豊富に用意されたアクションRPGシリーズの最新作。広大なフィールドが冒険の舞台となり、世代を超えた壮大かつ感動的なストーリーが用意されている。Wi-Fiコネクションを使えば、離れた仲間ともいっしょに冒険に出られる。



▶モンスターを排除するために結成されたヒューマン、ドワーフ、エルフ、ホビット同盟軍の隊長オズワルド。人望があり、戦闘能力も高い。

◀物語の中で出会う傭兵たちは、条件を満たせば冒険の手助けをしてくれる。さらに物語が進むと容姿やバトルスタイルが変化することもある。



時限回廊

2009年11月1日発売	UMD版:¥3,980(税込)／ダウンロード版:¥2,800(税込)	
PSP	ジャンル	PZG(時間差アクションパズル)
	メーカー	SCE
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 謎解

過去の自分と協力し仕掛けを解くアクションパズル

だまし絵風の錯視を使った人気パズル『無限回廊』のスピンオフ作品。タイトルにもあるように、今度は時間が重要な要素となり、エコーと呼ばれる過去の自分と協力し、ステージのゴールを目指していく。期間限定で無料体験版を公式サイト、モバイルサイト、PSストアで配信中だ。まずは入手して不思議なパズルを体感しよう。



▲▶エコーにスイッチを操作させて、自分が進む、というのが基本形。先に行くと暗闇の中で自分だけが光るステージなどもある。

ぷりサガ! PORTABLE

2009年10月29日発売	¥6,090(税込)	
PSP	ジャンル	SLG(まほう学園SLG+ADV)
	メーカー	アーベル
	備考	プレイ人数:1人用

恋愛 戦略 冒険

ファンタジー世界で錬金術師と騎士のコンカツ!?

『ぷりサガ! PORTABLE』は、PS2で発売されていた『ぷりサガ!』のPSP移植版。新規要素としては「養成学校の七不思議」というサイドストーリーが収録される。主人公は、騎士養成学校に通う騎士候補生だが、実は王国の第二王子。次期国王になるべく素養を身につけつつ、王立アルケミスト養成学校の女の子と仲良くなっていこう。



▲自分を磨きながら、女の子と仲良くなって、と忙しい学生生活になりそう。



◀すべての目標を満たしたとき、主人公は国王に就任する。そしてPSP版だけのサイドストーリーへ。

シュタインズ・ゲート

2009年10月15日発売	通常版:¥7,140(税込)／限定版:¥9,240(税込)	
Xbox 360	ジャンル	AVG(想定科学アドベンチャー)
	メーカー	発売元:5pb.／開発元:5pb./Nitroplus
	備考	プレイ人数:1人用

SF 謎解

秋葉原を舞台にした科学アドベンチャー

『CHAOS;HEAD』に続く同社の科学アドベンチャー第2弾。ゲーム中に選択肢が存在せず、携帯電話でのやりとりとタイミングが、ストーリー変動のきっかけになる。発明サークル主宰の主人公は、過去にメールを送れる機械を偶然発明してしまう。この機械を巡る陰謀から自分と周りの人々、そして自分の世界を守るのだ。

▶携帯電話が物語を動かしていくフォーントリガーシステム。メールをすることで、メールの相手だけではなく、目の前の相手の感情も変化する。





◀現実の秋葉原の町並みを忠実に再現したグラフィック。見覚えのある建物には、一部実際に存在する店名や社名が使われている。

影の塔

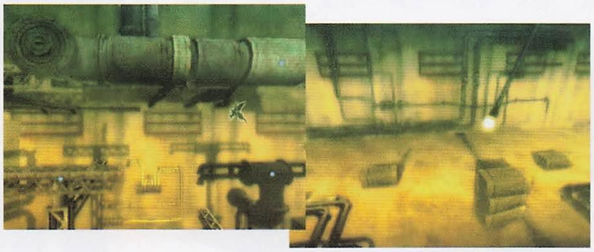
発売日未定	価格未定	
Wii	ジャンル	A·AVG(影アクションアドベンチャーゲーム)
	メーカー	ハドソン
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 謎解

少年の影を操作して、漆黒の塔の頂上を目指せ

主人公は「少年の影」。誰の影なのかはわからない。少年の影は塔の頂上を目指して進むが、その目的もわからない。少年の影は、光と影の境界線しか移動できないので、影が繋がっているところを見つけながら進んでいく。少年の影をサポートするクロアゲハが光源を動かして、影を変化させる、などのパズル的な要素もある。

▶画面右に飛んでいるのがクロアゲハ。これもまた謎の存在だ。



◀電球が揺れて影が歪む。これを利用して地形を変えよう。

らき☆すた ネットアイドル・マイスター

2009年12月24日発売	通常版:¥6,090(税込)／DXパック:¥8,190(税込)	
PSP	ジャンル	SLG(ネットアイドル育成SLG)
	メーカー	角川書店
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 育成

こなたやかがみをネット界のスターへと育てよう

人気アニメ「らき☆すた」の4人が、ネットアイドルをめざす育成SLG。プレイヤーはマネージャーとして、ネットアイドルを育成していく。お仕事の時間にはアイドルの衣装に着替え、ミニゲームでアイドルに必要な能力を測っていく。ファンの暴走やオーディションなどの試練をくぐり抜け、宇宙一のトップアイドルを目指そう。



▲ネットアイドルを目指すきっかけとなったのは、アキバのゲームショップのネットアイドル育成計画だ。



▲ファンとの交流に必須のブログも、コミュニケーションのしかたを間違えると炎上してしまう。うまく鎮火できるだろうか。

PS3
Xbox 360



PS3 Xbox360
バットマン アーカム・アサイラム

2009年冬発売予定	価格未定		ACT	謎解
ジャンル ACT	メーカー 発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Eidos / Rocksteady		備考	プレイ人数:1人用

世界のメディアが絶賛! ゲームとしての面白さも評価された最高傑作!

海外では今年8月に発売され、コミックスが原作のゲームでは最高傑作と評された本作が日本でも発売決定! 暗闇から襲いかかるステルスアクション、格闘による爽快なバトルなど、原作のイメージが細部にまで再現されている。





▲鍛え抜かれた肉体とさまざまなガジェットを駆使。高所にその身をひるがえす、バットマンらしさを存分に味わえる!





SYSTEM 暗闇に潜み、死角から敵を仕留める!!

アーカム・アサイラムには解放された犯罪者などの敵が多数存在し、武器も携帯している。この厳しい状況を打破するためには、力押しだけでなく、物陰や高所に身を隠しつつ進むことも必要。多目的で使えるブーメランに似たバットラング、ワイヤーを飛ばして高所にも飛び移れるグラップルなど、原作にも登場したガジェットを使い分け、うまく潜伏することがジョーカーの計画を阻止する近道となる。



◀コウモリのようにぶら下がるアクションも原作どおり。暗闇にまぎれ、密かに目的を遂行する。

レーダーで敵を視察

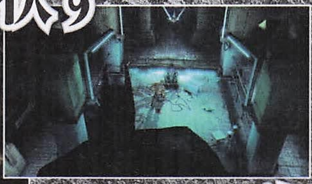


▲壁の向こう側を透視。生物のコンディション、機器の動作状況、仕掛けのあるオブジェクトなども確認できる。

物陰に身を伏す



▲隠れていれば見つからない。敵の行動を観察し、この状況を打破する作戦を立てよう!



◀警戒している敵の背後に回り込み、状況を確認するバットマン。捕らわれている人質を無事に救出できるか!?

1人ずつ確実に倒す



◀ほかの敵にバレないように倒し、安全を確保しながら進む。

潜伏行動を支えるガジェット



◀遠くからバットラングを敵に投げ気絶させる。オブジェクトに当てて動かすことも。

バットマン BATMAN

コウモリの姿を模した正義の使者。武術、探偵技術、犯罪心理学などにも精通し、強靭な精神と肉体をもって凶悪な犯罪者と戦う。



ジョーカー THE JOKER



白い肌に緑色の髪、真っ赤な口紅が特徴的な狂気の犯罪者。捕まって連れてこられた収容施設を逆に占拠し、犯罪計画を企てる。

原作でお馴染みの宿敵・強敵が多数登場!

本作では、犯罪者収容施設アーカム・アサイラムを舞台としたオリジナルストーリーが展開する。バットマンの前に立ちはだかる敵のなかには、ハーレークィンをはじめ、原作で対決したことのある凶悪な犯罪者たちが登場。これらの強敵には、格闘で立ち向かう。



ハーレークィン HARIEY QUINN



キラークロック KILLER CROC



ポイズン・アイビー POISON IVY



ベイン BANE



表紙は『テイルズ オブ ヴェスペリア』!!

電撃PlayStation

Vol.456

650円(税込)

PS3・PSPのゲーム情報は「電撃PlayStation」におまかせ！

スクウェア・エニックス特集では『ファイナルファンタジーXIII』や『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』のほか、『ディシディアFFUT』の最新情報を公開。また、裏表紙からは『マクロスアルティメットフロンティア』の発売直前特集をお届けしています。さらに新型PS3ハード情報はもちろん、『ラストランカー』や『ときめきメモリアル4』など注目タイトルの最新情報、『機動戦士ガンダム戦記』のディープな攻略も掲載！

ファイナルファンタジーXIII

新キャラクター＆召喚獣システムを紹介！

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

2つのワールドと新システムに迫る！

マクロスアルティメットフロンティア

歌姫＆ヒロインに注目した発売直前特集





付録①

『テイルズ オブ』本。その4

今回の付録は『テイルズ オブ ヴェスペリア』発売記念攻略大特集！ストーリーの第一部終了までをマップ付きで詳細に解説しているほか、各キャラクターの攻略やシステム解析など、充実の内容をお届け!!





攻略DEEP

『機動戦士ガンダム戦記』

シナリオモード攻略、カスタマイズのコツを伝授！

付録② 電撃DENGEKI 4コマ

人気の恒例付録
なんとなくゲーム系
4コママンガ

PS3・PSPのディープな情報なら……

9.25、2冊同時刊行!!

全ハードの情報が知りたいなら……

あらゆるハードのゲーム情報がココに！

本誌＋付録が400ページ超の大ボリュームで誕生した「電撃ゲームス」。全ハード対応の総合誌だからこそできる独自の切り口で、豊富なラインナップから編集部がおもしろいと思うゲームをとことん紹介していきます。ゲーム機だけでなく、PCやモバイル、アーケードゲームにも完全対応。どうぞ末永く「電撃ゲームス」をよろしくお願いいたします。

電撃ゲームス

電撃の新型ゲーム雑誌、誕生!!

電撃PlayStation × 電撃ゲームス

合同プレゼント企画実施中！

現在「電撃PlayStation」と合同で、豪華賞品が当たるプレゼント企画を実施中。9月から10月に発売される両誌に付いている応募券を、合計5枚すべて貼って送ると、PS3やPSP goが当たるチャンス！　詳しい応募方法はP.228をチェックしよう。



PlayStation3
(CECH-2000A)



PSP go

PS3、PSP goを各10名様に!!
応募の詳細はP.228へ！



プレミアパーティで発売日発表！
『ファイナルファンタジーXIII』は12月17日発売！

9月8日、スクウェア・エニックスは『ファイナルファンタジーXIII』を12月17日に発売すると発表した。新型PS3同梱版も用意される。



新型PS3発売！ 秋葉原ではPS3用ソフト『ガンダム戦記』の発売イベントも

価格が¥29,980（税込）に値下がりし、薄型かつ省電力化した新型PS3が9月3日に発売された。



Xbox 360エリート、9月10日より¥10,000値下げの¥29,800で販売

9月2日、マイクロソフトはXbox 360エリートを9月10日より¥29,800（税込）で販売すると発表した。

読めばぐんぐんわかる！
新型ゲーム雑誌の新型情報コラムコーナー

電撃ゲームス News Folder

ニュースフォルダ

ハード別【オンラインサービス】コラム

メイン3機種からケータイ、iPhoneまで！　それぞれの「つないでなんぼ」を！

- iPhone/iPod Touch
- Wii&ニンテンドーDSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイコンテンツ

電撃ARCADEゲームス

『LoV2』稼働間近！　『WCCF』も全国大会展開中でヒートアップ！

電撃PCゲームス

『信長の野望』4年ぶりのシリーズ最新作登場！　「道」を制する者が天下に通ず！

電撃オンラインアクセスランキング

電撃オンラインのニュースから注目記事をピックアップ！　なるほど、そういうこと？

電撃ゲームス ホットトピックス

今回は発売直後の新型PS3を徹底解析！　HDゲーム機の買い方、伝授します！

電撃ゲームス RANKING

販売ランキングはどーんと200位まで！　次号からは新企画もございます！

電撃ゲームス REVIEW

ただのクロスレビューではない！　電撃ゲームス流新型クロスレビューをどうぞ！



ハード別コラム No.1

iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機!

いつでもどこでもいくらでもいじるから

20000以上のエンタテインメントコンテンツがダウンロード可能！　全世界では5000万台（※欄外）が普及している地上・史上最強の携帯ゲーム機……言い過ぎた。

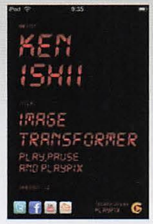
iPhone／iPod touchを担当する人

倉西誠一@狩られ道

ただの携帯ゲーム機好きのくせに、前・電撃PlayStation編集長というか、モンハンおじさん。これからはこのコラムを担当するので、第5世代iPod nanoを導入（明らかに違う）。

第1回からゲームソフトの紹介じゃないですが、楽しんでますから

ケンイシイ Image Transformer



- カテゴリー：ミュージック
- リリース：2009年8月24日
- 販売：LivingImage Inc.
- 価格：￥230

©2009 LivingImage Inc.

iPhone/iPod touchに保存された写真を3枚選ぶと、ケンイシイのオリジナル楽曲が流れるムービーに変換してくれるソフト。YouTubeなどへの公開も手軽。

第1回が、いきなりゲームソフトではない件

100%確定！　くらいの勢いでウワサになっていたカメラ付きiPod touchは発表されませんでしたね（日本時間9月10日に行われた、Apple Special Event September 2009の話題です。スティーブ・ジョブズが登壇してくれただけで満足ではありました）。個人的にはそこに一番期待していたのですが、プレスイベントが行われたアップルストア銀座からの帰り道には、しっかり第5世代iPod nanoを持ってました。不覚にも自費購入ですが、まったく悔いはありません。こんなに小さなヤツで、この画質の動画が撮影できるなんて！　ちょっと驚異ですよ！

これでどんどんおしょうさん@電撃ゲームス編集長が寝てる頭蓋とか撮影してあげて、YouTube→ブログにアップしてやろうと思いますが、寝てると動かないからおもしろくないなぁ……なんて心配はまったく無用です。第5世代iPod nanoのビデオカメラには豊富なエフェクト機能が用意されているので、被写体が動かなくても、全っ然飽きない。楽しませていただいてます。というところで、本題です。本題ですが、本題は、実は一言。

iPhone/iPod touchは、基本的な性能、普及の規模、それからソフト開発、流通の手軽さ、いろんな点で、もっともっと携帯ゲーム機として注目されてよいのではないか？　ということです。

そう僕は考えますので、電撃の新型ゲーム雑誌・電撃ゲームスに連載ページをもらうことにしました。読者のみなさまの中にも、iPhone、もしくはiPod touchをお使いの方もいらっしゃるのではないかと思うのですが、ゲーム、プレイされてます？　もしかして「iPhone／iPod touchでゲームは……」という方も多いんじゃないかと思うのですが、それってほんとにもったいない話です。ぜひ！　iPhone／iPod touchでゲームをプレイしてください。電撃オンラインのニュースをチェックしていただいてもおわかりいただけるかと思うのですが、スクウェア・エニックス、KONAMI、バンダイナムコゲームスといった国内ソフトメーカーの大手どころが、どんどん新作をリリースしはじめています。有名シリーズでは『METAL GEAR』『実況パワフルプロ野球』『塊魂』も遊べますからね、今や。さらに言えば……というところを、この連載ではしっかりお伝えしていきたい。

しっかりお伝えしていきたい第1回に、いきなり非ゲームソフトを持ってきてしまうあたり、この電撃ゲームスはフリーというかアナーキーふうな雑誌だとお笑いいただきたいのですが、このソフト、おもしろいですよ。自分が撮影した写真が約1分のハイセンスなムービーになるというだけでなく、BGMにケンイシイの楽曲が流れるんですから。ここ、ポイントです。その楽曲はすべて書き下ろしのオリジナル楽曲です。モーショングラフィックスもそうなのですが、何パターン用意されてるんでしょう。ささっと僕が作ってみたところでもtype Eというのがありましたから、5パターン／5曲はあるということでしょうか。作りがいがあります。



僕のへたくそな写真でいいんだろうか……

僕なんかが撮影した写真が映像になって、もったいないにもほどがあることに、ケンイシイさんのオリジナル楽曲に彩られるわけです。あり得ない話です。ちなみにiPod touchにはカメラがついていませんが、iPhotoとの同期でiPod touchに入れた写真でも問題なく選択できます。

あれ？　もう文字数がなくなりましたorz　第1回はムダに元気にはじまってだらしなく終わってしまいますが、すでに次回に向けてゲームを選びはじめてもいますし、プレイもしはじめていたりしますし、iPhone/iPod touchタイトルの情報も入ってきていたりします。どれをとりあげさせていただこうか悩むくらいです。それでも！　まだまだ情報を求む勢いですので、「実はうち、こんなの作ってるんですよ……」というソフトメーカー様は、ぜひ、飯塚@このページの担当編集にして原稿の催促はへたくそまで、御一報ください。

モンスターハンターフェスタ'09 東京大会と大阪大会の思い出

今年も全会場回ります、モンスターハンターフェスタ'09！　その東京大会、大阪大会で撮影してきた写真を元に、ムービーを2本作ってみました。『ケンイシイ Image Transformer』のおもしろいところは、作ったムービーをYouTube、Twitterなどにすぐ投稿できるところ。さっそくYouTubeにあげてみました、はい。簡単でした。

東京大会

東京大会からは、モンスターに関する展示物3枚の写真を選んでみました。モンスターの足あと、ラギアクルスの頭骨の裏側、ネコ地蔵です。かっこよくなってますw



http://www.youtube.com/watch?v=tH7K5h8zucE

大阪大会

大阪大会は、大阪ならではの写真を選んでみました。チョコレートで作られたアイルーキッチンに、大阪のうちわ（たこ焼き）、ラギアクルスの骨格図となっています。



http://www.youtube.com/watch?v=ITVCwjXq7Bc

電撃ゲームスアカウント／dengekigames

ぶつぶつ

ツイッター最強の生物！ この緑の恐竜はすごい!!



倉西のアカウント／kararemichi

唐突ですがtwitter（ツイッター）にハマっています。なぜか楽しくてしょうがない。なにがそんなに楽しいのか？　ということもこのページではおいおいお話ししていきたいのですが、iPhone/iPod touchユーザーさんでtwitterを使っていないという方がいらっしゃいましたら、ゲームと同じくwぜひはじめてください。そして、この緑の恐竜をフォローしてください。すんごいですから、マジで。

http://twitter.com/GachapinBlog

¥115 本格的！リアルではお目にかかれないくらい！

今月の115円



The Deep Pinball

- カテゴリー：ゲーム
- リリース：2009年8月3日
- 販売：000 Gameprom
- 価格：￥115

©Gameprom Company, 2009

リアルではすっかりお目にかかれなくなりましたが、うれしいですね、このアプリは。ハデな設計のピンボールゲームです。指でフリップを操作するのには慣れが必要ですが、がんばろうという気持ちになれます。



¥350 こちらもまた、リアルではすっかり……ですね

今月の350円



パチンコ ナイン イーグル

- カテゴリー：ゲーム
- リリース：2009年5月9日
- 販売：Making Co., Ltd
- 価格：￥350

©2009 MAKING

10代のころを思い出させる羽根もののパチンコ台です。なつかしいなぁという気持ちでプレイしたのですが、なんと！　一発一発、弾かなければいけませんw　感傷に浸っている暇はありませんが開くとうれしい。



とにかく規模はとんでもないです

機会があったら、ぜひ、AppStoreというものをのぞいてみてほしいのですが、75000を超えるタイトルが販売されています（ゲームだけではありませんが）。また、iPhoneは全世界で3000万台、iPod touchも2000万台売れているので、合計で5000万台のプラットフォームになっているわけです。この規模を、ゲーム業界は無視してはいけないような気がしています。しかもまだ、アイディア一発の勝負が通用する段階なのです。目が離せないですよ、ほんと、iPhone／iPod touch。



ハード別コラム No.2

ニンテンドーチャンネルから
Wiiウェア、DSiウェア
バーチャルコンソールまで

任天堂まっしぐら!!

DS＆Wiiのダウンロードコンテンツについて、熱く語るコーナー！　パッケージソフトなしでも存分に楽しめるほどの充実っぷりを見よ！

任天堂ハードならおまかせ!?

Mac佐藤



任天堂系の雑誌を中心に活動してきた、ムダなやり込みに命をかける男。ライター暦はもうすぐ12年だが、仕事の遅さはいつまでたっても天下一品。今回は久々に地獄を見たよ…。

ダウンロードコンテンツ闇鍋状態!?

任天堂ハードには さまざまなコンテンツが充実！

ネットワーク全盛のこの時代、任天堂ハードにも当然のようにネットワークサービスの波が押し寄せてまいりました。とはいえ、FCのディスクシステムからSFC、NINTENDO64、ゲームキューブ、携帯機でもGBカラーからGBアドバンスに至るまで、ネットワーク自体には対応していましたけどね。けど、本格的なダウンロードコンテンツの幕開けは、現行機であるWiiとDSiからといっていいでしょう。というわけでこのコラムでは、現在WiiとDSiで展開されているダウンロードコンテンツについて語っていきたいと思います。今回は一回目ということで、Wiiチャンネル、Wiiウェア、バーチャルコンソール、DSiウェアの各コンテンツについて解説しつつ、それぞれの見どころを独断と偏見でチェック！

バーチャルコンソール目当てで Wiiを買いました

Wiiのダウンロードコンテンツのなかで、昔からのゲーマーにとっての魅力といえば、やはりバーチャルコンソールでしょう。過去のハードのソフトを、安価で手軽にダウンロードして遊べるのですが、任天堂ハードだけでなく、ほかのメーカーのハードも遊べるというのが驚きでした。Wiiを購入したきっかけがバーチャルコンソールだという人は、意外と多いのではないでしょうか。実は、僕もその１人だったりします。

そんなオールドゲーマーの期待を背負いつつ（？）、2006年12月2日のWii発売と同時に開始したバーチャルコンソール。約3年が経過した現在では、対応ハードはFC、SFC、NINTENDO64、マスターシステム、メガドライブ、PCエンジン、NEOGEO、MSX、バーチャルコンソールアーケードの9種類、ソフトは約500タイトルが配信されており、かなり充実してきました。それだけに、最近では追加されるタイトルがやや少なくなっているのがちょっとさびしいですが。ちなみにバーチャルコンソールアーケードは、ゲームセンター用のタイトルを再現したもので、今年の3月からサービスがスタートしました。小学生の頃からゲーセンに入りびたっていた僕にとっては、このコンテンツもとても魅力的。まだ配信されていないコナミやカプコンもぜひお願いします！

大きな可能性を秘めた Wiiウェア

ダウンロード販売のみで店頭では販売されない、新作のWii専用ソフトがWiiウェアです。その魅力は500Wii～1500Wiiポイントというお手軽な価格で遊べること。『珍道中!!ポールの大冒険』（500Wiiポイント）のような、少人数体制で開発費をおさえつつ、「アイデア勝負で一点突破！」なタイトルがあったり、その一方で『小さな王様と約束の国 FFCC』（1500Wiiポイント）のような、パッケージタイトルに負けない規模の本格タイトルもあったり……、ある意味カオスですね。ちなみに僕が一番ハマったWiiウェアは『スターソルジャーR』。東京でベスト5、全国でベスト30に入るくらいまでやり込み、その勢いでゲーム誌対抗の大会にも出場したのですが……。結果は凡ミス連発でボコボコでした……。もう思い出したくありません（泣）

無料でも楽しさいっぱいの Wiiチャンネル

Wiiチャンネルは、「家庭のテレビにチャンネルを増やす」というコンセプトから誕生した、テレビ番組のように楽しめるコンテンツです。情報配信するチャンネルや、投票やコンテストが行われているチャンネル、はては出前を注文するチャンネルまで、その種類は多岐に渡ります。

ちなみに出前チャンネルですが、編集部で注文しようと郵便番号を入力したところで「該当する住所が見つかりませんでした」というメッセージ。どうやら、郵便番号の下4ケタのはじめが“8”だと企業用の専用番号らしく、検索に対応していないみたいなのです。郵便番号と会社名だけで投稿ハガキが届く理由がわかりました（笑）

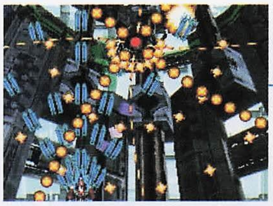
これからはいつでも食べられるよ！



◀編集部で頼むときは住所を手動で入力すればOK！　これで次に仕事が修羅場になっても外に行かずにご飯が食べられるね。

いつでもどこでも 手軽にプレイできるDSiウェア

DSiウェアは、DSiに内蔵の『ニンテンドーDSiショップ』でダウンロード購入できるDSi専用ソフト。自宅にネット環境がなくても、街中のDSステーションでダウンロードが可能です。2010年3月末まで、DSiショップに接続すればもれなく1000DSiポイントがプレゼントされるキャンペーンを実施中なので、DSiを持っている人は接続しなきゃソンソン！　ソフトの価格は、無料、200DSiポイント、500DSiポイント、800DSiポイント以上の4段階があり、ソフトは約120タイトル。お手軽なので、ついつい衝動的に購入してしまうのですが、プレイする時間がなく……まさに『あぁ無情』！



『あぁ無情 刹那』はDSiウェアのSTGです

◀大量の弾を避けながらハイスコア狙う縦スクロールSTG。俺、この仕事が終わったらハイスコアランキングに参加するんだ……。

ダウンロードで新たな世界へ！ 君も闇鍋をつついてみないかい？

以上、駆け足でまっしぐらに4つのコンテンツを紹介してみました。任天堂ハードのダウンロードコンテンツに触れたことがないという方にも興味を持ってもらえたら幸いです。ちなみにこの原稿は、すでに予定の締め切りを3日以上ぶっちぎって修羅場へとまっしぐら状態。というか、編集のみなさんごめんなさい。

VC思い出のハードベスト3

1 PCエンジン

●1987年10月30日発売

どれだけ青春とお金をつぎこんだか…

任天堂ハードのコラムなのにいきなりPCエンジンかよ？　というツッコミは置いといて。“コア構想”の一環としての、周辺機器による拡張性の高さが特徴で、ゲーム機として初めてCD-ROMを採用したり、5人同時プレイができたりとそれまでのゲーム機にはない、さまざまな機能を備えていたPCエンジン。僕が買った周辺機器はCD-ROM^{2}システム、スーパーシステムカード、DUO-Rなど、ハード関連だけで総額約20万円。当時は中学～高校生だったのでかなりの金額でしたが、それを惜しまずに出してしまう魅力が、PCエンジンにはありました。（語り足りないので欄外へ）



イースⅠ・Ⅱ

◀ビジュアルシーンや音声、生演奏により、演出面が格段に向上。いったい何回プレイしたことやら。

2 ファミリーコンピュータ

●1983年7月15日発売

人生で初めて購入したゲーム機

30代ゲーマーなら、ほとんどの人が初めて購入したと思われるゲーム機。僕の場合は発売直後に買ってもらえず、しばらくは友だちの家でプレイさせてもらうくらいでした。発売から2年後、ようやく買ってもらえたわけですが、あまりのうれしさに長時間プレイ→親に怒られてACアダプタを隠される、というコンボを何度繰り返したことか……。そんなことはともかく、個人的には、ディスクシステムのゲームが大ヒットでした。バーチャルコンソールでも多数配信されているので、うれしい限りです。

3 スーパーファミコン

●1990年11月21日発売

初めて並んで購入したゲーム機

発売当時はどこも品切れ状態で、手に入れるのに相当苦労しました。いろいろな場所をさまよったあげく、発売から3カ月後くらいに、クソ寒いなかに朝から行列にならび、やっと買えたのを覚えています。特にやり込んだソフトは『ロマンシング・サガ』『タクティクス・オウガ』『かまいたちの夜』といったところ。ちなみに、1995年前後のソフト価格のインフレっぷりはすごかったですね。1万円前後のソフトがほとんどとか、今では考えられないほど高価でした。

まだまだ語る！ PCエンジンの魅力

魅力のひとつがグラフィック性能で、巨大なキャラクターが動き回ったり、多重スクロールが再現されていたりと、これまでとは比べものにならない迫力に感動。そして最大の魅力が、5人同時プレイです。友達を家に集めて、毎日のように『ボンバーマン』で対戦していました。このために、マルチタップとコントローラ5つを１人で全部そろえたっけ。いっぱいお金を使っちゃったけど、そのおかげで僕のまわりのPCエンジン所有率はほぼ100%になりましたよ。やったね！

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

Wiiウェア ディシプリン＊帝国の誕生

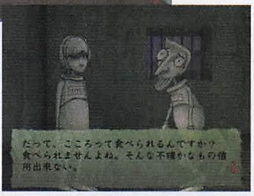
●マーベラスエンターテイメント ●AVG
●配信中(8月25日) ●800Wiiポイント ●1人用

収容者とともに生活して心の闇を探れ!

Wiiウェアに突如登場した野心作が、この『ディシプリン＊帝国の誕生』だ。『巨人のしっぽ』『太陽のドシン』など、個性的なゲームを作ってきたクリエイター・飯田和敏氏が手掛ける本作。主人公youは謎の収容施設「ディシプリン」で行われている実験の被験者となり、どこか言動がおかしい収容者との共同生活を送ることになる。主人公と相部屋になる収容者は、食に異常なこだわりを見せる芸術家、センセイと出会って悟りを開いた弟子などおかしなキャラクターばかり。彼らの欲求を主人公が持つ「youコン」を使って満たしていくと、収容者の心がじょじょに開き始め、すべての収容者から心の闇を聞き出したとき、施設の目的が明らかになる。



◀収容者との生活。欲求を満たすための「youコン」は看守に見つかると罰を受ける。



▶心を開き始めた収容者は、自分の心のうちを語る。そのほとんどが奇妙な内容だ。

Wiiウェア Shadow Walker 影の少年と光の妖精

●ゲームアーツ ●ACT
●2009年10月配信予定 ●1000Wiiポイント ●1人用

光と影のやさしい旅がいま始まる

影の外に出ると、木に生まれ変わってしまう木の妖精「ルクス」。「素敵な場所で木に生まれ変わる」という夢を持って、光の妖精ポポと一緒に旅に出ることになった。プレイヤーは光の妖精ポポとなり、影の外に出てしまうと木になってしまうルクスのために、影を作り出してゴールへと導くことになる。各ステージには、光を当てることで魔法の影が作れる「マホマホの柱」が多数存在する。また、影はポポが柱に光を当てて作り出すだけでなく、風車や建物などの建造物、そのステージにいる住人などの影も使える。彼らの影をうまく使いつつ、ルクスをゴールへと導いていこう。



▶ポポの光を利用して影を作り、ルクスを導く。


◀光と影の関係をつかってステージをクリアしよう。


▶仕掛けや柱を使って、ゴールにたどりつこう。

Wiiウェア @SIMPLEシリーズ Vol.4 THE 密室からの脱出

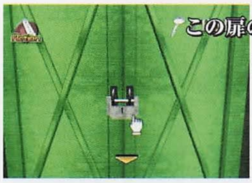
●ディースリー・パブリッシャー ●AVG
●配信中(9月1日) ●500Wiiポイント ●1人用

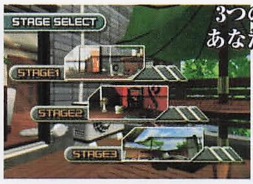
アイテムを駆使して密室から脱出せよ!

FLASHゲームで定番の脱出ゲームが、Wiiウェアの@SIMPLEシリーズとして登場！ 用意されているステージは3種類。密室の中に置いてあるアイテムはそのまま使うほかに、組み合わせて使うこともできる。部屋中を探して手がかりをつかみ、なんとかこの密室から脱出しよう！

謎の死体!?

バルコニーから脱出した先には謎の死体が！ 一体どういうこと!?

この扉の先は？

◀手がかりを探した先には扉が。この扉を開けるためのカギはどこだ？

3つの密室があなたを待つ


◀選べるステージは3種類。各ステージで待ち受ける密室とは？

Wiiウェア シュガーバニーズ Wii ようこそ☆バニーズフィールドへ

●タカラトミー ●ETC
●2009年9月配信予定 ●1000Wiiポイント ●1～2人

コックうさとなってレストランを繁盛させよう!

サンリオのキャラクター「シュガーバニーズ」がWiiウェアで登場。プレイヤーはオリジナルバニーズの「ソルトうさ」「ペッパーうさ」となり、自分が経営しているレストランを繁盛させるのが目的だ。ミニゲームで料理を作り、評価を高めよう。


◀お店に入ると、料理を作るミニゲームが始まることも。


▲フィールド画面ではWiiリモコンを使ってバニーズを移動させる。


▶Wiiリモコンをまわしてクリームを泡立てよう！ リモコン2つでの対戦も。

バーチャルコンソール バハムート ラグーン

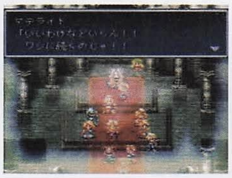
●スクウェア・エニックス ●S・RPG
●2009年9月配信予定 ●800Wiiポイント ●1人用

ドラゴンを育成して帝国の野望を打ち砕け!

スクウェア・エニックス（当時はスクウェア）より1996年にSFCで発売された『バハムート ラグーン』がバーチャルコンソールに登場！ ドラゴン育成の自由度の高さと、物語性の高さが特徴のS・RPGだ。登場人物の個性が豊かで、主人公以外のサブキャラにもきちんとした物語が設定されているのがおもしろい。

戦闘パートはコマンド式


◀敵と隣接すると近接攻撃のチャンス。ドラゴンからの援護も重要だ。

キャラが濃い!!

▶登場キャラクターそれぞれに物語が設定されている。動きの細かさにも注目。

ドラゴンがキーポイント


◀アイテムを食べさせればドラゴンが変化。思いがけないドラゴンになることも。

Wiiウェア ひらめきカードバトル メクルカ

●トムクリエイト ●TBL
●配信中(7月14日) ●1000Wiiポイント ●1～2人（オンライン時最大2人）

ボードゲームとカードバトルの見事な融合

ボード上に敷き詰められたカードを神経衰弱の要領でめくっていき、カードをゲットする、新機軸のカードバトルゲーム。ゲットしたカードの効果で相手を攻撃したり、モンスターを召喚していこう。場に伏せてあるカードを相手よりも早く集めていき、常に戦いのイニシアチブを取っていくのがポイントだ。また、カードにはいろいろな効果があり、カードを組み合わせて使っていくことで、思いもよらないコンボ攻撃となることもある。なお、本作はWi-Fi通信によるオンライン対戦に対応している。戦略性の高いボードゲーム＆カードバトルを制して、トップランカーを目指せ！



◀カードは神経衰弱のように場をめくってゲットするのが基本。



▶ゲットしたカードによっては直接相手を攻撃できるものもある。

人気ランキングは毎週チェックしよう！

Wiiウェアは気づいたら発売されていることが多くて、おもしろそうなソフトでもうっかりと見逃してしまいがち。そんな人は、ショッピングチャンネルのWiiウェアのコーナーで公開されている人気ソフトをチェックするのをオススメします。意外なソフトが上位に来ていて、見てるだけでもおもしろいですよ。例えば、9月12日現在のランキングでは、2位に今回紹介している『ディシプリン』が来ています。そのほか、『珍道中!!ポールの大冒険』も人気が安定していますね。



ハード別コラム No.3

夢がいっぱい詰まった宝箱それがPSN!

PSNといっしょ!

ダウンロード配信ソフトから映像配信まで、いろいろなコンテンツが増え続け、日々進化しているPSN。その魅力をアツく語ります!

家電もすべてソニー製 編



最近、新型PS3が気になって仕方がない無駄遣い上等ライター。60GBモデルを愛用していますが、あの薄さ&静かさは魅力だな……もう1台欲しいな……耐えろ俺!(無理)

青春時代の"忘れ物"を取り戻すために僕はPS3をネットにつなぐ

PS3やPSPを購入したらなにはなくともなにかあってもPSNに接続!

新型PS3が発売され、PlayStation市場も盛り上がってきた昨今、いかがお過ごしでしょうか? 祝! 電撃ゲームス創刊!! というわけで、ハード別コラムのPlay Station Network(PSN)コーナーをお届けすることになりました。今後ともよろしくお願いいたします。

さて、PlayStationのネットワークサービスといえば、PSNですが、一時期と比べると接続率もかなり高くなってきたようです。一般家庭にブロードバンド環境が当然のごとく普及し始めたというのもありますが、PSNのコンテンツがかなり充実してきたのも大きいと思います。昔はネット対戦が中心で、せいぜい追加データのダウンロードが楽しめる程度でしたが、最近はゲームソフトをまるまる1本、ダウンロード購入できる時代です。主なタイトルはほとんどダウンロードコンテンツ(DLC)に対応していますし、1人で黙々とゲームをプレイするのにも、ネットワークが必須の時代になったんだなぁと感じることしきり。しかもブロードバンド環境さえ自宅に構築してあれば、お腹いっぱい遊べちゃうんです。

何年か前、PS2版の『機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX』が発売されたときに、"マルチマッチング(通信対戦)サービスで料金が10万円を突破するまでやりまくる!"というおバカ企画をやりましたが、PSNの場合は、いくら対戦しまくっても基本的に料金は¥0。地味なようですが、これって結構スゴいことですよ? 私のようにズボラな人間なら、うっかりオンラインゲームとかの有料ネットワークサービスに登録して、そのまま忘れちゃって退会しないまま何年も経過して、無駄に払っていた料金を計算して、メチャメチャ後悔した経験があると思います……ありますよね?? カードの支払い履歴から家族に発覚して、家族会議にかけられたりとか! それで小遣いを減らされて、しばらくお昼ご飯がカップ麺ばかりになったとか! ……すいません、脱線しました。とにかく「タダほど高いモノはない」とも言いますが、PSNに限っては当てはまらないので、安心してガンガン繋いじゃいましょう。

ただ、PSNはオンライン対戦だけがウリなのではありません。追加シナリオなどでゲームの幅を広げるDLCや数多くのダウンロード配信ソフトもあり、オンライン対戦にあまり積極的でない人にも利用価値は十二分にあるのです。PSNのオンラインショップであるPlayStation Store(PSストア)では、DLCどころかビデオコンテンツのレンタル配信(3日間だけ自由に映像を見られる、レンタルビデオ店のネット版みたいなサービス)まで行われています。新作タイトルのPVや体験版などは、タダでダウンロードし放題ですし! 今回は「近頃のゲームは云々、昔だったら云々」みたいな、オッサン的な発言をするようになってしまった人にオススメの「ゲームアーカイブス」について、語ってみようと思います。

あの日遊び忘れたゲームが手に入る超お手軽なゲームアーカイブス

改めて説明すると、「ゲームアーカイブス」とは、過去に発売されたPSソフトをPS3およびPSP向けにダウンロード販売するサービスです。最近はPCエンジンタイトルもラインナップに加わっていますが、300を超える配信タイトルの大半はPSソフト。実質"PSソフトがPS3やPSPで遊べちゃう!"なサービスです。ゲームや映画に限らず、リメイク全盛の昨今ですから、その需要は推して知るべし……いわゆる"レトロゲーム"と言うと、まずファミコンやスーパーファミコン、メガドライブ時代のゲームを思い浮かべると思いますが、初代PSも1994年の発売から15年(!)が経過し、ある意味"年代モノ"の域に達しつつあるわけです。

とはいえ、ディスクそのものがあればそのままPS3でプレイできますし(PS2ソフトを遊べるのは初期型の60GB/20GBタイプだけですが、PSソフトならすべてのPS3でプレイ可能です)、まだ15年しか経過していないという見方もあるわけで……個人的には、この微妙な鮮度こそが、ゲームアーカイブスのキモだと思っています。もちろん最新のゲームと比べると、見劣りする部分は多々ありますが、今でも普通に遊べるゲームが多いんですよね。ゲームは日進月歩で進化していますが、PlayStation(およびセガサターン)の発売が、1つの境目になっているのは間違いないと思います。ROM媒体からCD媒体になったことで、データ容量が大幅にアップして、ムービーの再生や3D表現が可能になり……現在に至るわけで。そういう意味で、PSソフトというその境界線の"こちら側"にある作品群が、ほぼ600円というリーズナブルな価格で遊べるのは、かなりセンセーショナルなことですよ!

スクウェア・エニックスタイトルにかなり注目です!

昔遊んだゲームというのはどうしても"思い出補正"で美化しがちで、今実際に遊んだりすると"こんなものだったか"と感じることが多いのですが、PS時代のゲームはまだそこまで発酵していないというか、そのまま食べても平気な鮮度を保っていると思います(あくまで個人的な意見ですが)。とくにここ最近、どうやらスクウェア・エニックスさんがゲームアーカイブスに積極的になったらしく、『ファイナルファンタジーVII』を筆頭に、『ゼノギアス』とか『ベイグラントストーリー』とか、下手をすると現役のソフトを食っちゃいかねない名作がガンガン配信されているので、後先考えずにダウンロードしまくりです。ホント、当時お金がなくて泣く泣く買うのを諦めていたゲームを補完できて大助かり! 余談ですが、遊ぶ時間が有り余っていた学生時代にはお金がなく、働き始めて資金力がついてくると、今度は時間がなく……理由は違えど、遊べるゲームが限られてしまうのはゲーマーの宿命なのかもしれません。

リメイクされたり、今でも購入できるメジャータイトルはそうでもないのですが、マイナーなタイトルだと"どうして買っておかなかった!"と当時の自分を責めることが多かったので、いい時代になりました。みなさんもそんなゲームが見つかると思うので、ぜひお試しあれ。個人的には『アインハンダー』と『ラクガキショータイム』の配信が神! 今後の配信にも期待してますよ!!

個人的にDL必須のゲームアーカイブス(RPG編)

配信開始日に即ダウンロードした私のイチオシRPGをピックアップ! 暇を見つけては、ネチネチと遊んでいます。ぜひアナタも!!

1 グランディア(ゲームアーツ)

他機種版は死ぬほど遊び倒したのですが、PS版は未プレイでした。懐かしさも手伝って、迷わずダウンロード。いいな〜。特に壁を越えるときの盛り上がりは最高です!!





▲▶こういった心に残る名作はゲームアーカイブス化して欲しいと強く思います。

2 ベイグラントストーリー(スクウェア・エニックス)

個人的に"松野作品"が大好物なのですが、告白するとこの作品だけ未プレイでした。いや、当時たまたまゲームを遊ぶ時間がなくて、保留しているうちに……!? そういうわけで、ゲームアーカイブスのおかげで晴れて一人前(?)の松野ファンを名乗れます。現在じっくりプレイ中!



▶今なお色あせないどころか、普通に通用する完成度の1本。これで600円は安すぎ!

3 エリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士2~(ガスト)

最新作『ロロナのアトリエ』をプレイして、強烈に昔の『アトリエ』シリーズをプレイしたくなった人にオススメの1本。初代『マールのアトリエ』も配信中ですが、私は当時十分やり込めなかったこちらにしました。このシリーズ、毎回いいイラストレーターさんを起用してるな〜。



▶システム的には初代である意味完成しているので、昔の作品も十二分に遊べます。

新たな可能性を見せた『デモンズソウル』①

上で書いた通り、ネットワーク対応のゲームはかなり増えていますが、そのなかでもおもしろいと感じたのがSCEから発売された『Demon's Souls(デモンズソウル)』。高難度なのについ遊んでしまう"マゾゲー"として話題になりましたが、それ以上にネットワーク要素の独自性が評価されるべき作品だと思います。対人戦も可能ですが、本作のオンラインモードの神髄は、他のプレイヤーの死に様やメモ書きが見られるようになること。大ざっぱに言うと、(→)

PlayStation Store「Newゲーム」新作ラインナップ

Wizardry 囚われし魂の迷宮

●2009年秋配信予定 ●アクワイア ●RPG ●価格未定 ●1人用 ●PS3

RPGの起源となった名作が装いも新たにPS3で登場!

3DダンジョンRPGの名作『Wizardry』の最新作にして、新プロジェクト「ウィザードリィ ルネサンス」(同一の世界観のもと、PS3、DS、コミックなどで作品を発表予定)の一翼を担うタイトル。プレイヤーはさまざまな種族&職業のキャラでパーティを組み、3Dダンジョンを探索しながら、王の失踪から始まる王国の混乱に挑むことになる。グラフィックの向上や追加コンテンツの配信などに対応しつつ、キャラを育ててアイテムを収集するシリーズ本来のゲーム性を継承。メインビジュアルに末弥純氏、テーマ曲に伊藤賢治氏を起用するなど、ファンには嬉しい要素が満載だ。



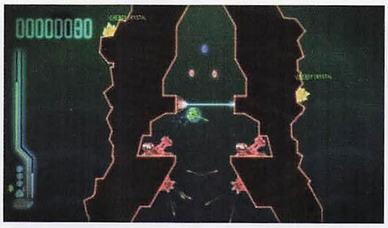
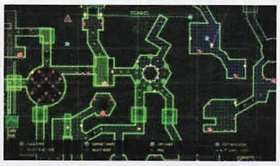

◀▲往年のファン大歓喜のシリーズ最新作。シンプルながら中毒性の高いシステムは、未プレイの人もトリコにするはず。

グラビティ・クラッシュ

●今冬配信予定 ●SCE ●STG ●価格未定 ●1～4人(オンライン時最大4人) ●PS3

独特の操作感がクセになる重力シューティング!!

海外で人気を集めた個性派タイトルが日本上陸！　本作は、重力に逆らいながら5つの銀河の制覇を目指すSTG。「ブースト」で自機を操作し、敵を撃破していこう。「重力」の強さはステージごとに異なり、水中では逆に「浮力」が働くのがポイント。ネオンカラーに彩られた美しいグラフィックを背景に、取り残されたクルーを救出したり、散りばめられたアイテムを回収するといった、多彩なミッションに挑め！　ステージ数は全30ステージで、ステージエディット機能を搭載。また、最大4人で対戦やレース、アイテム収集などに挑戦できるマルチプレイヤーモードも楽しめる。

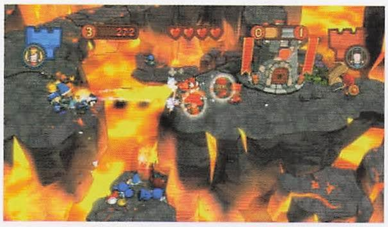
◀▲重力で壁などの地形に引き寄せられるので、ブーストで反発しながら進め！　ネオン風の美しいグラフィックは必見!!

ぽっちゃり☆プリンセス

●2009年11月配信予定 ●SCE ●SLG ●価格未定 ●1人用(オンライン時最大32人) ●PS3

かわいいキャラたちが繰り広げるガチ戦争アクション!

2つのチームに分かれ、お互いに相手に捕らわれた姫を救出するために戦うアクションストラテジー。木こり、戦士、レンジャー、魔法使い、僧侶の5つの職業のユニットを使いわけ、自国の防御を固めながら敵国に攻め込もう。お姫さまを発見し、自国に連れ帰ることでそのチームの勝利となる。連れ帰る際に、捕虜のお姫様にケーキをたくさんあげて太らせておけば、移動速度が低下するので逃げられるまでの時間稼ぎができるのがポイント。仲間とうまく連係して、ステージをクリアしていこう。16人対16人の最大32人で対戦できるモードもあるので要チェック!!




◀▲かわいいグラフィックに反して、ゲーム内容は本格派！　自分のキャラは見た目や能力などをカスタマイズ可能だ。

レイストームHD

●2009年秋配信予定 ●タイトー ●STG ●¥1,500(税込) ●1～2人 ●PS3

3D・STGの最高傑作がHDクオリティで復活!

1996年にアーケードでリリースされ、STGファンから絶大な人気を集めたタイトーの傑作『レイストーム』が、ダウンロード専売タイトルとなってPS3に登場！　本作の最大の特徴は、通常のショットに加えて複数の敵を同時に攻撃できる「ロックオンレーザー」がもたらす爽快感。ほかにも高低差のあるステージや臨場感たっぷりのBGM、全8ステージで語られる壮大なストーリーといったオリジナル版の魅力を忠実に再現しつつ、グラフィックをHD画質に対応。また、新たな遊び方が可能になる新機体×2や、ネットワークランキングへの対応など、新要素も満載！





◀▲もはや芸術品と呼べる美しいステージ構成&演出が、HDクオリティで大幅に進化！　ネットワーク要素にも期待!!

パズルクエスト～アガリアの騎士～

●2009年秋配信予定 ●ディースリー・パブリッシャー ●RPG ●¥1,500(税込) ●1～2人(オンライン時最大2人) ●PS3

新ジャンル・パズルRPGの決定版がPS3で登場!

PSPやニンテンドーDSで発売されて人気を集めた『パズルクエスト』が、パワーアップしてPS3に登場。本作は、戦闘をパズルで行うファンタジーRPG。敵と交互にジェムを動かし、色を揃えて消すことで魔力をためて、敵にダメージを与えていこう。PS3版では、戦士、ナイト、魔術師、ドルイドといった従来の4職業に加えて、吟遊詩人・悪漢・レンジャー・魔法使いの4職業が選択可能に。さらに新しいクエストや魔法、アイテム、モンスターなどが登場するなど、ゲームのボリュームが大幅アップ！　フルHD画質にも対応しており、高解像度のグラフィックで冒険が楽しめる。




◀▲戦闘ではドクロを消せば通常攻撃となる。魔法を使うにはジェムを消して魔力を貯める必要があるが、超強力だ！

PixelJunk シューター

●2009年秋配信予定 ●キュー・ゲームス ●STG ●価格未定 ●1～2人 ●PS3

地底を掘り進んでいく新感覚のアクションSTG!

キュー・ゲームスのダウンロード専売タイトル『PixelJunk』シリーズの最新作は、地形を変化させて進むアクションSTG。プレイヤーは地底探査艇に乗り、複雑な地形の地底世界を冒険しながら、取り残された生存者たちを救出することになる。ステージ内には岩の壁のような固定されたものだけではなく、マグマや水、柔らかい土など、変化させることができる地形があるのがポイント。柔らかい土を壊してマグマや水を決壊させたり、水を使ってマグマを土に固めるなど、自分で道を切り開いて進んでいく。オンラインランキングにも対応し、全世界でスコアを競える!!




◀▲マグマから氷柱まで地底には危険がいっぱい。この地形をうまく利用して、生存者たちを救いだそう。

新たな可能性を見せた『デモンズソウル』②

(→) ネットにつないでいるプレイヤーが敵やトラップで死亡するとその場に"血痕"が残り、ほかのすべてのプレイヤーに見えるようになります。要するに、たくさん血痕が残っている場所は危険な場所だとわかるわけですが、具体的にどうなのかは実際に踏み込むしかないわけで……。この中途半端な警告がもたらす緊張感たるや、じつに絶妙！　未プレイの人は、ぜひお試しあれ。こういった効果的なオンライン要素を採用したゲーム、どんどん増えて欲しいですね。



ハード別コラム No.4

Xbox 360は最強のコミュニケーションツール!

めざせ!実績厨!

Xbox 360の発売からもうすぐ4年。ハード・ソフトともに成熟してきた360ですが、あなたの知らない360がここにはあるかもしれません。

26141/89400 (120タイトル)

Xbox 360を愛する者

megane



実績の累計はそれなりなものの、浅く広くなプレイスタイルなので、実績厨には遠く及ばない編集者。1年かけて10000の実績を解除するのが精いっぱい。年内目標は30,000。

Xbox LIVEの魔力に取りつかれた男がここに1人

その灰色のケーブルを今すぐネットに繋ぐべし

Xbox 360を愛する全国約112万人（国内累計販売台数、アスキー総研調べ）のみなさん、はじめまして。みなさんと志をともにする男、meganeです。みなさんはもちろん自分のXbox 360をXbox LIVEに繋いで、夜な夜なオンライン対戦を楽しんでいたり、Xbox LIVEアーケード（XBLA）タイトルをダウンロードして遊んでいますよね？　まだネットに繋いでいない人はいませんか？　Xbox 360の真価はHD画質による美麗なグラフィックではなく、マイクロソフト独自のネットサービス「Xbox LIVE」にこそあります。もともとマイクロソフトというのはソフトウェアの会社ですから、そういったシステムまわりを作り上げるのはお手のもの。ネットに繋がっていることを意識させないシームレスさ、「クリアして終わり」に留まらないオンライン機能および追加コンテンツ（DLC）、ゲームをプレイしていなくても、最大8人でボイスチャットができる「LIVEパーティー」など、これまでのゲーム機には搭載されていなかった機能を標準で使えるんです。全然極端な言い方ではなく、ネットに繋がっていないXbox 360は、せいぜい全体の1/3である、Xbox 120くらいの性能しか発揮していないも同然なのです。

数多くのDLCも魅力の1つ



◀DLCは市民権を得た要素の1つ。多くお金を払うと考えるか、要素が増えてまだ遊ぶ余地があると思うかはあなたしだい。

今やゲーム機はネット接続がキモ！それを見せつけられた2005年冬

私がXbox 360にハマリ始めたのは、テクモから発売された3D対戦格闘ゲーム『DEAD OR ALIVE 4』（DOA4）からでした。今となってはゲーセンさながらのオンライン対戦格闘というのはもはや当たり前ですが、当時はまだそうではなくて、対戦格闘のオンライン対戦は不具合があって当たり前、という認識を持っていました。しかし、『DOA4』のオンライン対戦を体験して、ド肝を抜かれたんですよ。ラグが少なくて、まるでゲーセンで戦っているようなプレイ感覚に、ほかの人の戦いが見られる観戦機能、2人一組で8組まで参戦できるタッグトーナメントの開催機能など、はじめて体験するオンライン要素があまりにもおもしろくて、気づけばあっという間にプレイ時間100時間を突破していました。

でも、このゲームの本当にすごいところはオンラインロビーまわりだったんです。当時、16人が1つのロビーに集まることができるゲームなんてほとんどなかったですし、「これが次世代機（当時）の力か！」ということを見せつけられました。ボイスチャットをしながら対戦をし、休憩したければロビーに戻って、ボイス＆テキストチャットを楽しむ……。すごい時代になったものだと当時思いました。ただ、ここまで充実したロビー機能を持つ対戦格闘はいまだに『DOA4』以外にはないんですが。

Xbox LIVEならではの機能「実績」

Xbox 360で遊ぶ際には、まず「ゲーマータグ」と呼ばれる個別のIDを登録します。このゲーマータグは自分の名刺のようなもので、Xbox LIVE上でオンラインプレイをするときに自分の名前として表示されます。

ゲーマータグには「各ゲームのセーブデータ」や「フレンドの情報」、「実績」の数値などが含まれており、Xbox LIVEおよびXbox 360タイトルの大きな特徴として挙げられるのが、最後の「実績」です。この実績というのは、簡単に言えば「ゲームの進行状況」や「やりこみプレイ」に対する勲章のようなもの。ゲームをプレイしている最中に「ステージ1をクリアした」「敵を100人倒した」というような、あらかじめ設定された条件を満たすと、“ポコン”という何とも言えない効果音とともに、該当する実績が“解除”されて、自分のゲーマータグにその解除した実績が記録されます。

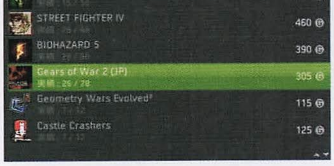
これの何が特徴的なのかというと、この記録はほかのユーザーからも自由に見られるんです。例えば「最高難度をクリアした」などのやりこみ要素は、今まではほぼ自己満足だけでしかありませんでしたが、Xbox LIVEではこの実績を誰かに自慢できたり、同じ実績を解除した人と思いを共有できたりするんです。

「実績」と「プレイスタイル」の密接な関係

実績は単なる記録だけじゃなくて、「ゲーマースコア」というポイントとして、自分のゲーマータグに加算されていきます。パッケージタイトルなら原則的に1000ポイントが、XBLAタイトルなら200ポイントが設定されているので、ゲームをたくさんプレイしていれば、どんどんスコアが増えていくというわけです。DLCによっては、解除できる実績が1000以上に増えるものもあり、追加シナリオを遊べたうえに実績も増えて一石二鳥です！

あと、実績には解除した順番、日付などもすべて記録されるので、実績の解除具合を見ればその人のプレイスタイルがはっきりとわかります。 私の実績を見ると、現在の実績は“26141”で、遊んでいるタイトルは“120”。解除できる総実績数は“89440”なので、実績の解除率は3割程度となります。この時点で1つのゲームをとことんプレイする「やりこみプレイヤー」ではないことがわかってしまいますね。さらに細かく見てみると、クリアまでたどり着いているタイトルは多いものの、「最高難度をクリアした」や「10連勝した」などの実績がなく、典型的な「つまみ食いプレイヤー」であることが表れています。これまでも、そしてこれからも、私はさまざまなタイトルをつまみ食いしていくことでしょう。（でもクリアはしてますよ！）

実績の解除は蜜の味!?



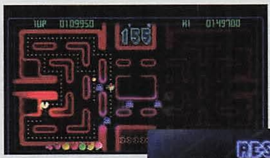
◀実績に浸りきってしまうと他ハードのゲームが味気なく感じてきちゃいます。実績ないのかー、どうしようかな……って感じで。

個人的XBLAベスト3

1 PAC-MAN Championship Edition

●ACT　●800マイクロソフトポイント

HD画質になってエフェクトが派手になっただけのパックマン、初めはそう思っていました。でも体験版をプレイしてみて、その印象は激変！　5分間という制限時間の中で、点数が加算されていくたびに敵と味方の移動速度が加速していくスピード感。正直言って、パックマンの常識を覆した名作だと思います。体験版も用意されているので、ぜひ遊んでみて！



◀エサを食べつくすとフルーツが出現。これをとればエサが再出現する。シンプルだが熱い！



▶リザルトでは時間ごとの取得点数の傾向も表示される。どうやら、3分前後に苦戦したようだ。

2 Braid

●PZG　●1200マイクロソフトポイント

物静かなサウンドと、ほんわかした不思議なテイストが特徴のアクションパズル。プレイヤーは時間を戻す力を持つ主人公・ティムとなって、その力を使いながらパズルを解いていきます。独特の文体となんとも言えない雰囲気を持つ本作。まずは体験版で！



◀独特な文体で表現されるストーリー。パズルをすべて解き明かしたとき、この物語の真実の姿が明かされるのだ。

3 Peggle

●PZG　●800マイクロソフトポイント

ピンボール＆パチンコ＆ブロック崩し。玉の発射角度を決めてピンを消していくだけなのに、ついついハマる。ゲーム中の演出が大げさで、クリア直前のバレットタイム（銃弾避けでスローになるアレ）や、クリア時に流れる「喜びの歌」も意味不明だが、超オススメ。



◀赤ピンをすべて倒せばクリアだが、演出がいちいち豪華。喜びの歌が流れ花火が上がり、そして虹が走ってクリア。

ほかの人はどれくらい実績を解除しているの？

ほかの人がどれくらい実績を解除しているものなのか、気になりますよね。というわけで90人いる自分のフレンドで調べてみました。最高は実績13万台で、この方は海外タイトルなどもガンガン購入しているアクティブ派です。次点が8万台と考えると、いかに突出しているかがわかりますね。全員を合計して、人数で割った平均では約17127。ゲーマーコミュニティで知り合った人が多いこともあって、ユーザー全体の平均からするとかなり高い数値なんじゃないかな。

Xbox LIVEアーケード新作ラインナップ

Shadow Complex

●配信中(2009年8月19日) ●マイクロソフト ●ACT ●1200マイクロソフトポイント ●1人用

様々な武器、アクションを駆使して組織の謎を解き明かせ

謎の組織が築いた広大な地下基地を、さまざまな武器やスキルを駆使して探索していくACT。『Gears of War』で知られるEPIC Gamesが開発を手がけており、ダウンロードタイトルながら緻密なCGによる大迫力の映像が展開される。



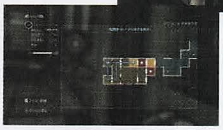
◀ハイキングの途中で、ヒロインは謎の組織に誘拐される。



▲ゲーム内容から画面の作り込みまで、決してパッケージソフトに負けない密度を誇っている。



▶ヒロインを追って秘密基地に潜入した主人公の、命がけの探索が始まる！



◀マップを隅々まで調べ、入手した武器を活用すれば、先へと進む道が開ける。

レイストームHD

●2009年秋配信予定 ●タイトー ●STG ●1200マイクロソフトポイント ●1～2人

13年の時を経て、珠玉のフルポリゴンSTGが復活!!



▲敵機を次々とロックオンして、レーザーで一斉に攻撃だ！

1996年にアーケードで登場したタイトーのフルポリゴンSTGをHD画質へとリメイク。ロックオンレーザーで敵機をまとめてなぎ倒す、爽快感あふれるプレイが再び味わえる。リメイクにあたり、ユニークな性能を持つ新機体「R-GEAR」とPS版の隠し機体『R-GRAYO』が追加されたほか、オンライン上でランキングを競うことも可能だ。



▶敵の攻撃をかいくぐり、各ステージの最後に登場するボスを撃破せよ！

◀レーザーボタンを押し続けると、自動ロックオンで攻撃。

Trials HD

●配信中(2009年8月7日) ●マイクロソフト ●RCG ●1200マイクロソフトポイント ●1人用

すべてが危険なバイクトライアル!!



▲物理エンジンを駆使して描き出されるライダーの痛々しいコケっぷりも必見！

急角度のジャンプ台や凶悪なトラップが連続する室内コースを、バイクで走り抜けるスタントRCG。ゴールするだけでもひと苦労だが、より上のランクをめざしてノーミスクリアやタイムアタックに挑戦しよう。物理エンジンを駆使して表現されたバイクの挙動を完璧に制御するのは難しく、ときには数百回ものリトライが要求される場面が出てくるが、それだけに目標を達成した時の気分は格別！



◀ヘルメットやシャツの色は、プレイヤーが自由に変更できる。



◀▲階段を転げ落ちて、骨折した本数を競うミニゲーム。

BattleField 1943

●配信中(2009年7月8日) ●エレクトロニック・アーツ ●ACT ●1200マイクロソフトポイント ●オンライン専用最大24人

日米大決戦!! とりあえずドンパチやろうぜ!!

第二次世界大戦の太平洋戦線をモチーフにした戦場で、日本軍とアメリカ軍にわかれて最大24人で激突する、オンライン対戦専用FPS。歩兵として戦うだけでなく、陸海空各軍の兵器を操縦することも可能。マップ上に5カ所ある拠点を奪い合って島の全土を制圧するのだ。



◀強力な戦車砲で、敵の拠点を吹っ飛ばせ！



▲青い空と海が広がる南の島で、多数の敵味方が入り乱れる臨場感あふれるバトルが展開。

戦車から戦闘機まで何でも使え!!



▶戦闘機で上空からの機銃掃射も可能だ。

MARVEL VS. CAPCOM2: New Age of Heroes

●配信中(2009年7月29日) ●カプコン ●FTG ●1200マイクロソフトポイント ●1～2人(オンライン時最大2人)

エリアル格闘の最高峰で世界中の猛者と戦え!!

2000年にアーケードで登場して以来、根強い人気を誇る2D格闘が、HD画面とオンライン対戦に対応して復活！ スパイダーマンや春麗をはじめ、マーヴル・コミックとカプコンを代表する56名のキャラクターが、3vs3のタッグチームバトルを繰り広げる。相手キャラを打ち上げてエリアルレイヴを決めろ！



◀複数のキャラが連携して戦う、めまぐるしい攻防が展開される。



◀両社から、多彩なキャラが登場。タッグチームの組み合わせも重要だ。



▲本作では、オンライン対戦をほかのプレイヤー（最大4人）が観戦することも可能だ。

Defence Grid the Awakening

●配信中(2009年9月2日) ●Hidden Path Entertainment ●SLG ●800マイクロソフトポイント ●1人用

タワーを設置してエイリアンを迎え撃て!!

マップに防衛タワーを建設して、入口から列をなして攻め込んでくるエイリアンを撃退する、「タワーディフェンス」と呼ばれるタイプのSLG。全20種のマップに加えて、4種類のボーナスマップも収録。100種類以上のチャレンジモードも用意されるなど、ボリュームたっぷりだ。



◀タワーで敵の侵攻ルートを妨害して、誘導することも可能だ。

防衛の流れ

1. タワーを設置



▲数種類あるタワーの中から敵との相性を考えて攻撃方法を選び、資源を消費して設置。

2. 範囲内の敵を自動攻撃



▲タワーは一定範囲内にやってきた敵を攻撃する。そのため、設置位置が非常に重要だ。

3. 波状攻撃からコアを守れ



▲次々と襲来する敵の侵攻ルートを予測し、タワーを設置してエネルギーコアを守ろう。

マイクロソフトポイントのオトクな買い方

XBLAタイトルやDLCを購入するときに必要なのが、マイクロソフトの仮想通貨"マイクロソフトポイント"(以下、MSP)。MSPはゲームを販売している量販店のほかに、クレジットカード決済、コンビニなどで購入できるが、他ハードの仮想通貨と比べて実売価格にバラつきがある。オススメなのはポイント還元サービスを行っている大手量販店か、大幅な値引きをしていることが多い通販サイト。ただし、カード決済やコンビニにも、夜中にすぐに入手できるという利点がある。



ハード別コラム No.5

ベッドでもトイレでも ケータイゲーム三昧!

ケータイバカ一代!

通話料よりパケット料が多いのはアタリマエッ！　スキなくともケータイで遊び続ける担当そみんが、今月のケータイゲームライフをセキララに語ります！

365日ケータイと一緒

そみん



ブラウザゲーム時代からのケータイゲーマー。パケット料定額サービスがない時代は、毎月数万の出費が……。座右の銘は「私はいつなんどき、どんなゲームの挑戦でも受ける」。

8/3〜9/1 マイメニュー登録は44件までって足りないよ！

8/3 カプコンのパズルと『桃鉄』に大ハマリ

短時間でさっくりでも、長時間をじっくりでも楽しい『桃鉄』は、ケータイとベストマッチ。これまでもちょくちょく遊んできたけど、本日からついにケータイでもネットワーク対人戦が可能になりました！　てなわけで、さっそく『**桃太郎電鉄WORLD遠距離対戦版**』[ハドソン：桃太郎電鉄で配信／i対応]をプレイ。最大3人対戦だからテンポ良好♪　対戦相手に勝つと、相手がいた都道府県が青く染まるという憎い演出もあるから、日本全国の制覇を目指して気長にプレイしよっと。

今日はもう1つ掘り出し物が。STGかと思ったら、実はPZGだった『**マジカルトライアングル**』[カプコン：カプコンパーティで配信／i対応]が良作。ケータイの数字キーで三角形を作って敵を倒すというシンプルなルールながら、敵の動きがなかなかイヤらしくて……クセになります！

8/6 PSP『テイルズ オブ バーサス』との連動を満喫

待ちに待ってたPSPの『テイルズ オブ バーサス』が発売。この日のために、前もって『**テイルズ オブ バーサス for Mobile**』[バンダイナムコゲームス：テイルズ オブ モバイルで配信／i、E、Y対応]を進めておいただけに、連動要素が楽しみで楽しみで。ちなみにケータイ版は、男性アーチャーでプレイ。PSP版との連動でおまけスキットが楽しめて満足です♪　こういう連動は、今後もどんどん増えてほしいなあ。

8/7 『国破れて山河あり』の新シナリオをプレイ

本日は『**国破れて山河あり**』[スクウェア・エニックス：スクエニモバイルで配信／i、E対応]の、新シナリオの配信日。今月は、本編の最終ボスが主人公の外伝シナリオ。ケータイで遊ぶのにちょうどいいバランスのRTSで、毎月新シナリオが配信され続けてるから、いまだに遊び続けてます。

8/12 『どこいつ』10周年記念作品が楽しいニャ♪

「えっと！　えっと！」と、似てないトロのマネをしつつ、今年は『どこでもいっしょ』10周年って知ってました？　で、その記念に配信されたのが『**トロのお話しアプリ くらしっく**』[SCE：トロのお話しアプリで配信／i、E、Y対応]。いやぁ、もう、ポケステの雰囲気がバッチリ。音も動きも。フルカラーモードもあるけど、オールドゲーマーとしてはちゃんとモノクロ液晶モードがある点に心がほっこり。ツボ、わかってますね〜。

8/13 たまにはHなゲームも……♥

個人的に、人知れずこっそり遊べるケータイというコンソールはギャルゲーと相性バッチリだと思うわけです。なので毎月何本かはギャルゲーを遊んでますが、今月ハマったのは『**お姉さん事件簿**』[ゲームロフト：お姉さんの寝室などで配信／i、E、Y対応]。このサイト、以前に『エッチなお姉さん飼育（iモード版は「お姉さん教育」）』というとんでもないタイトルのゲームも配信しており、今作もホステス殺人事件を解決するためにエロ婦警やエロ監察医、エロメイド（エロばっかや〜）を口説き落とすという、ある意味アッパレなストーリー（でもシステムは本格AVG）。エロゲじゃないけど、わりとHです。

8/17 『不思議のダンジョン』体験版配信！

9月14日の正式版配信に先がけて、『**ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンMOBILE**』[スクウェア・エニックス：ドラゴンクエスト不思議のダンジョンで配信／i対応]の体験版が配信開始。さっそく遊ぶと……錬金が楽しくてヤバイ。リストが少しずつ埋まっていくのが楽しいです。正式版では主人公の性別が選べて、転職もできるようになるから、さらにハマりそうな予感。女主人公を選んで、武闘家とかでやろっと♪

8/24 思わぬ伏兵！　河津氏が携わる開拓SLGに夢中！

配信されるまでノールックだった『**イッツ ニューフロンティア**』[スクウェア・エニックス：スクエニモバイルで配信／i対応]のデキがよくて歓喜。ゲーム内容はそんなに複雑じゃないけど、キャラ性能を踏まえて仕事をさせたり、ライフライン（水と野菜）をキープしながらどこから開拓するのか考えたり、結構と悩まされます。……緻密な計画を、気ままな性格のリオール君にぶち壊されたりすることも多いですけど！　キャラの口調や性格もセンスがいいし、思わぬ良作に出会えたと喜んでいたら、『サガ』の河津氏が参加しているとか。なるほど、納得。ちなみに、ストーリークリア後の街が発展した姿を楽しめる開拓モードからが本番のゲームです。

8/27 『Gジェネ』最新作がキター！

今年はガンダム30周年。お台場の等身大ガンダムは、見てきましたか？　自分は見そびれました……。さておき、今日から『**SDガンダム Gジェネレーションモバイル**』[バンダイナムコゲームス：ガンダムゲームモバイルで配信／i対応]の配信がスタート。『Gジェネ』自体はずっと前からケータイでも遊べたけど、今回のは完成度の高さが段違い！　原作を細かく再現するシナリオモードの演出力の高さはもちろん、家庭用ゲーム機でおなじみの本格システムがバッチリ再現されてます。……それだけに難易度が高くて、序盤はなかなか大変ですけど。ああ、早くお金を貯めてガンダムを生産できるようにしたいっ。

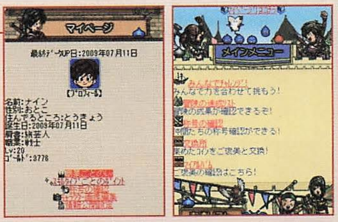
9/1 待望の『えどたん』の新章が期待通り♥

6月から一日千秋の思いで待ってました！　『**えどたん 第二話**』[カプコン：カプコンパーティで配信／i対応]、いよいよ配信！キャラが立ってるAVGなんだから、もっと早いペースで続編を出してよ〜、なんてグチを言いながら、顔はもうニヤニヤ。何度も見た予告編で、今回からヒロインが登場するのは把握済み。混浴シーンがあるのも予習済み♥　なんて期待は裏切られず、今回の話もおもしろかった。江戸時代の密室で見つかった死体は、果たして自殺か他殺か……。ベタな展開ながら、話がていねいに描かれていて盛り上がります。服を着替えて、町人と同心という2つの立場から情報収集を行うシステムが加わり、AVGとしての深みがアップしたのも○。そして、江戸時代で科学捜査を行うというユニークな設定も、ますます生かされてきた感じです。元気で世間知らずなヒロインおときちゃんの存在も、物語に華をそえてくれます。カプコンのAVGには良作が多いですが、この『えどたん』も遊んで損ナシ。11月下旬の第三話「恨み華咲く大歌舞伎」が待ち遠しいっ！

勝手に名作認定　何ヵ月もハマり続けている超名作！

DS『ドラクエIX』との連動がクセになるのです♪

『ドラクエIX』楽しいですね。ただでさえ称号&アイテム集めにハマってましたが、『星空の仲間たち』を始めてからは、なお拍車がかかっちゃいました。というのも、DS版のプレイ状況によってご褒美があるから。例えば称号の収集率が上がるとコインがもらえて、このコインで待受画像などのご褒美をゲットできるんです。で、何より熱いのが「友達登録」。登録した友達とデータを共有できるから、「スライムを○匹以上倒せ！」なんて、1人では面倒なものにも協力して挑めます。おかげで最近は、マルチプレイ三昧です。



プロフィールを公開！

◀サイトでは主人公のステータスなどを閲覧&公開可能。自分以外の人がどんな遊び方をしているかを見るのも楽しい。

ドラゴンクエストIX 公式モバイルサイト
星空の仲間たち

●スクウェア・エニックス（ドラゴンクエスト モバイルで配信）
●ETC　●サイトの有料会員専用
●iモード、EZWeb、Yahoo!ケータイ対応

3本合わせて1,155円ポッキリ!!

イッツ ニューフロンティア

●スクウェア・エニックス（スクエニモバイルで配信）
●SLG　●500P（税込525円相当）
●iモード対応

『サガ』で知られる河津秋敏氏がキャラクター原案&世界観監修を務める、未開の大地「ニューフロンティア」での共同生活を描く開拓SLG。5人のキャラクターの性格や能力をもとに適切な仕事を与えて、期間内に目標ラインの収穫物を集めることが目的となる。



▶キャラクターは固有のスキルを持っており、収穫が増えることがある。

▲生活のための水や野菜を集めることも必要。資源を使えば、便利な施設を建てることも可能だ。

えどたん 第二話

●カプコン（カプコンパーティで配信）
●AVG　●サイト登録月額¥315（税込）
●iモード対応

230年前にタイムスリップしてしまった高校生の天道未来が、現代の科学知識を生かしながら江戸にはびこる難事件に挑む！

他殺か自殺か密室で起きた謎を解け！



◀▲江戸が舞台のコマンド選択型AVG。ヒロインの町娘や謎の美女が登場し、事件はますます盛り上がる！

SDガンダム Gジェネレーションモバイル

●バンダイナムコゲームス（ガンダムゲームモバイルで配信）
●SLG　●月額300GP（税込315円相当）
●iモード対応

これまでもケータイで展開してきた『Gジェネ』シリーズが大幅にパワーアップして新登場。イベントシーンの充実はもちろん、ユニット生産や捕獲、レンタルシステムなど、家庭用ゲーム機版を忠実に再現！

毎月新マップや新シナリオ、新機体が追加!!



▲原作を再現するキャラクター演出やストーリー描写が強化され、ドラマ性がさらに高まった。

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります

自分は「胸」フェチと判明しました

『**煩脳内カメラ**』[スパイシーソフト：アプリ★ゲットDXで配信／i、E、Y対応]にハマってます。このアプリは、写真の被写体の煩悩（欲望）を浮き彫りにするもので、いわゆる脳内メーカー系。おもしろ半分で試してみたら、自分の煩悩は「煙（タバコ大好き、プロフィール写真参照）」、動物園の動物は「逃（脱走したい？）」、ライターのタカシは「肉（ストレートw）」と、なかなかの信憑性。ちょっぴりエロいフェチ診断もできて、今さらマイブーム到来中です。

ケータイゲーム　新作ラインナップ

iモード …iモード対応　EZweb …EZWeb対応　Y! …Yahoo!ケータイ対応

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

●スクウェア・エニックス(ドラゴンクエスト モバイルで配信)　●RPG

iモード	●今秋配信予定	●情報料未定	●対応機種未定
EZWeb	—		
Yahoo!ケータイ	—		

ロト3部作完結編がついにケータイで遊べる！

ファミコンで登場して以来、数多くのゲーム機に移植されてきた大傑作RPGがケータイに登場。本作の主人公は、勇者オルテガの子供。世界をおびやかす魔王バラモスを討伐するため、仲間達とともに冒険に旅立つことになる。『ドラクエⅢ』の特徴といえば、ルイーダの酒場でさまざまな職業の仲間を選べること。自分だけのパーティを組んで戦う楽しさは、DS版『ドラクエⅨ』にも継承されている要素。ロト3部作の完結編を、ケータイでも存分に楽しもう。



勇者オルテガの子供が旅立つ
◀魔王との戦いに敗れて命を落としたという勇者オルテガ。彼の子である主人公は、父の遺志を継ぎ魔王討伐の旅へ。



「さくせん」が使用可能に！
▶ケータイ用の新要素として「さくせん」が追加。仲間が自動的に戦ってくれるので、より快適に遊べる！

ときめきメモリアル4 mobile

●KONAMI(コナミネットDXで配信)　●SLG

iモード	●今冬配信予定	●情報料未定	●FOMA 903i／703i以降
EZWeb	●今冬配信予定	●情報料未定	●BREW4.0以降
Yahoo!ケータイ	●今冬配信予定	●情報料未定	●3GC対応機

ケータイで遊ぶ、もうひとつの『ときメモ4』

P.150で紹介しているPSP版『ときめきメモリアル4』の世界観で、ケータイ専用の学園ラブストーリーが楽しめる！　高校卒業を控えた雨の日、カサもなくたたずむ幼なじみと出会ったところから物語は始まる。PSP版の女の子も登場し、PSP版とは違う視点で彼女達となかよくなれる！



井ノ倉葵歩(いのくらきほ)
PSP版は登場しない本作だけのヒロイン。3年ぶりに再会を果たした幼なじみ。

いつでもどこでもあの子とおしゃべり
▶登下校や放課後、授業中まで、あらゆるタイミングで女の子と会話できる。

ファイナルファンタジーⅣ

●スクウェア・エニックス(ファイナルファンタジー モバイルで配信)　●RPG

iモード	●10月5日配信予定	●800FFP(税込840円相当)	●FOMA 903i／703i以降
EZWeb	●今冬配信予定	●800FFP(税込840円相当)	●対応機種未定
Yahoo!ケータイ	●今冬配信予定	●800FFP(税込840円相当)	●対応機種未定

不朽の名作が追加要素とともに復活！

ケータイで350万以上のダウンロードを記録し、Wiiウェアにも移植された大ヒット作『FFⅣ ジ・アフター ―月の帰還―』。その本編である『FFⅣ』が、ケータイ版オリジナルの追加要素とともに登場する。本作の原点となるスーパーファミコン版は、1991年7月に発売。軍事国家バロンに仕える暗黒騎士セシル(『FFⅣ ジ・アフター』の主人公であるセオドアの父親)を主人公に、クリスタルをめぐる物語が描かれた。



追加要素1
EXダンジョンで最強装備をゲット！
◀本編クリア後に楽しめる超難関ダンジョンで、各キャラクターの最強装備が入手可能！



追加要素2
パーティを自由に編成できる
◀ゲームの終盤からは、パーティメンバーを自由に入れ替えることができるようになる。

カムラ―神々と契りし者―

●G-mode(R.P.G-modeで配信)　●RPG

iモード	●10月下旬配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●FOMA 903i以降
EZWeb	—		
Yahoo!ケータイ	—		

神々の壮絶な争いを描くケータイオリジナル本格派RPG！

無数の神が存在する国「日出ずる国」を舞台とする、ケータイオリジナルの和風RPGが登場。闇に落ちた兄を止めるため、主人公ノリヒコの宿命の旅が始まる。入るたびに地形が変わる自動生成ダンジョンやクリア後のおまけシナリオなど、やり込み要素が盛りだくさんだ。



神を憑依させて強力な技を使用
▶神々を憑依(ひょうい)させることで、強力な秘技を使うことができる。



聖剣伝説2

●スクウェア・エニックス(聖剣伝説モバイルで配信)　●A・RPG

iモード	●10月配信予定	●¥840(税込)	●FOMA 903i以降
EZWeb	—		
Yahoo!ケータイ	—		

SFCの名作A・RPGがケータイに初登場！

1993年にスーパーファミコンで発売された、聖剣とマナをめぐる名作A・RPG『聖剣伝説2』が、満を持してケータイで復活。リング状のアイコンを利用した、コマンド選択とアクション性が融合した「モーションバトル」の魅力も完全再現されている。



ケータイ向けに操作感が進化！
▶ケータイ向けに操作方法を一新！より快適にモーションバトルを楽しめるようになった。



▲聖剣の所持者ランディとその仲間達。プリムは回復・補助系、ポポイは攻撃系の魔法が使える。

まだまだあります！ ▶新作&話題作CHECK！

■『探偵 神宮寺三郎 Series No.22 愛ゆえに』[KONAMI：コナミネットDXで配信／i対応] ハードボイルドな雰囲気が魅力の人気AVGシリーズ最新作。歌舞伎町を舞台に、地上げ屋に悩まされる親子の哀しい事件が描かれる。現在配信中。

■『無限回廊 変奏曲 mobile』[SCE：SCEJで配信／i、E、Y対応] PlayStation Homeで配信中の2DPZG『無限回廊 変奏曲』にオリジナルステージが追加されたもの。3キャリアで配信中。

■『双生の絆』[KEMCO：ウリキリ！ケムコ帝国などで配信／i、Y対応、E対応予定] 神の紋章を持つ双子の兄弟の宿命を描くファンタジーRPG。モンスターを召喚する独特の戦闘システムを採用しており、称号やモンスター図鑑など、やり込み要素が豊富。2キャリアで配信中。

■『グイン・サーガmobile』[スクウェア・エニックス：スクエニモバイルで配信／i、E、Y対応] 人気小説をベースにしたアニメ「グイン・サーガ」がRPGで登場。アニメのカットを多用する演出のほか、多数用意された「謎解き」感覚のイベントも魅力。iモードでは10月から配信予定で、他キャリアも随時対応予定。



あの『グイン・サーガ』がRPGで登場！
◀アニメにもなった人気小説がケータイ用のRPGに！

iモードで遊ぼう！のメルマガ情報！
弊社発行のNTTドコモ iモードオフィシャルガイドブック「iモードで遊ぼう！」編集部では、毎週木曜日にドコモの携帯電話向けメールマガジンを発行中。毎週5本更新の無料体験版配信コーナーや、人気グラドル&俳優のゲーム体験レポート、メルマガ読者限定の無料ゲームプレゼントなどなど、お得なケータイ情報が満載！　登録は無料なので、ぜひご一読を！　◆メールマガジン登録方法：iMenu→ゲーム→無料お手軽ゲーム→情報料無料メルマガ登録

注目のアーケードカードゲーム＆ビデオゲームを熱烈紹介！

vol.1

電撃ARCADEゲームス

アーケードで人気を誇るタイトルをピックアップ。今号では、カードゲームを中心に5タイトルを紹介する！

10.27 人気ATCG（アーケードトレーディングカードゲーム）の第二章が幕を開ける！

スクウェア・エニックスが放つ人気アーケードTCGに、新要素を多数追加した第2弾が登場！

LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII

『LoV II』魅惑のコラボカードに注目!!

アクション性と戦術性の高い対戦システムや、多数の人気イラストレーターの参加といった要素で人気のATCG『ロード オブ ヴァーミリオン（以下、LoV）』。10月27日に、その人気作が『II』として生まれ変わる！ ここでは、さまざまなコラボカードを中心に『LoV II』の魅力に迫る！



◀これまでも多くのコラボを実現してきた『LoV』。ついにあの作品が参加！

ロード オブ ヴァーミリオンII

- ●スクウェア・エニックス ●10月27日稼働予定 ●操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ
- ●プレイ料金：店舗により異なる
- ●排出カード：プレイ終了後1枚

SYSTEM 使い魔を駆使して相手のアルカナを占領せよ

本作の勝利条件は、対戦相手のアルカナストーンをすべて占領すること。アルカナストーンは全部で3つ設置されており、その場所にとどまることでゲージを減少させられる。さらに、対戦者のパーティを全滅させることでもゲージの減少を狙うことが可能だ。シンプルな目的だが、奥深い戦術を楽しめる！



▶敵のせん滅か、アルカナストーンの占拠か。多彩な使い魔と自由な戦術で勝利を目指せ！

『LoV II』での新たなる要素も続々と登場！


新要素「アルティメットスペル」
▲従来のサクリファイスも選択肢の1つに。ほかにも回復系のスペルなどがある。

システム面にもさまざまな新要素が追加される『LoV II』。その最たるものが「アルティメットスペル」だ。数10種類もあるスキルのなかから3つを選択。場合によっては一発逆転が起こる可能性も！


「ストーリーモード」も強化！
◀そのほかにも、1人用の「ストーリーモード」を一新。1人用ならではの巨大使い魔も登場する。



FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV

国民的RPGの人気キャラが参戦！

国民的RPGとして、ゲームファンのみならず、多くのユーザーに愛される人気作がいよいよ登場！ 今回コラボするのは、感動的なストーリーで人気の『ファイナルファンタジーIV』。そこから、リディア、カイン、エッジ、ゴルベーザの4人が使い魔として参戦する。彼らの個性を生かした、特殊技とその効果にも注目！



▲これまでも召喚獣などは登場していたが、キャラクターは初の参戦！



カイン

主人公セシルの親友の竜騎士。特殊技は、敵1体に撃属性の大ダメージを与える竜騎士の「ジャンプ」だ。

ゴルベーザ

主人公たちの宿敵、ゴルベーザも参戦。特殊技は、敵1体に闇属性の大ダメージを与える「Wメテオ」。



リディア

召喚術を受け継ぐ村で育った幼き少女リディア。のちに時間の流れの異なる幻界へとおもむき、大人に成長した姿で登場。特殊技「ヘイスガ」は、範囲内の味方すべての攻撃間隔を、一定時間短くさせる。さらに種族が人獣だと効果がアップ！



幻想

iPhone & iPod touch
Wii & コンテンツ DSi
PlayStation Network
Xbox LIVE
ケータイコンテンツ
アーケードゲーム
PCゲーム
電撃オンラインランキング
Hot トピックス
新作ソフトランキング
新作ソフト PICK UPレビュー

Romancing Sa・Ga 2 ロマンシング サ・ガ 2

七英雄の絶大な力、『LoVⅡ』で解放

人気ＲＰＧとして、さまざまなシリーズに派生している『サ・ガ』シリーズとのコラボも！　その作品は、フリーシナリオシステムや王位継承システムで、今なお根強い人気を持つ『ロマンシング サ・ガ2』。この作品から、敵としてプレイヤーの前に立ちはだかった、伝説の七英雄が7人すべて使い魔に！



浪漫



ダンターグ

七英雄の暴れ者ダンターグ。特殊技は、闇属性ダメージと移動速度ダウン効果のトラップを仕掛ける「グランドスラム」。



クジンシー

特殊技「ソウルスティール」は、移動速度がダウンする特殊技。この技には、復活時間増加の効果も付属されている。

ワグナス

七英雄のリーダー。同化の秘術により、性別を越えた存在となっている。特殊技は、光属性ダメージを与える「サイコバインド」。



▶特殊技「サイコバインド」には、一定時間移動速度をダウンさせるという効果もある。



始祖

MAGIC The Gathering

TCGの原点が『LoVⅡ』で新生！

世界初のＴＣＧとして、世界中に多くのプレイヤーを有する超人気ゲームと夢の共演が実現！　今回収録されるのは、シヴ山のドラゴンやセラの天使など、『マジック：ザ・ギャザリング』を代表する人気カードだ。ＴＣＧの源流ともいえるカードたちが、『LoVⅡ』でどんな活躍を見せてくれるのか!?

シヴ山のドラゴン



『マジック：ザ・ギャザリング』を代表する赤属性のクリーチャー。特殊技は、フィールド内の敵味方の数が少ないほど、攻撃力がアップする効果を持つ。

◀特殊技「ドラゴンの息」は、ほかの味方が倒されたときなどに使うと効果的だ。



セラの天使

白属性を代表するクリーチャー。特殊技「天使の慈悲」は、範囲内の味方すべてのＨＰを回復する効果を持つ。



極楽鳥

特殊技「虹色の護法印」で、敵の防御力をダウン。しかも、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上昇する。

Arcade Column 多彩な世界とリンク コラボカードの魅力

練り込まれたシステムもさることながら、やっぱりカードにひかれちゃう今日この頃。しかも、『LoVⅡ』では『ファイナルファンタジーⅣ』や『ロマンシング サ・ガ2』など、昔遊んだゲームのキャラが参戦するっていうんだから、テンション上がりまくりで耳から変な汁が出る勢いです。さらに、あの世界的ＴＣＧ『マジック：ザ・ギャザリング』ともコラボとは！　狂ったようにやり込んでいた行方不明の友人を思い出すじゃないですか。そんなコラボカードは総じてレアリティが高く、なかなか出ないわけで……。カードを引きピロー（カードが入った袋）を破るときのドキドキ感が……、これも楽しみの1つ。（なんでセシルがいない！　と思ったデルチ）



※画面写真は『Ⅰ』のものです

◀『Ⅰ』では『ヴァルキリープロファイル』や『ドラッグオンドラグーン』などとのコラボも。

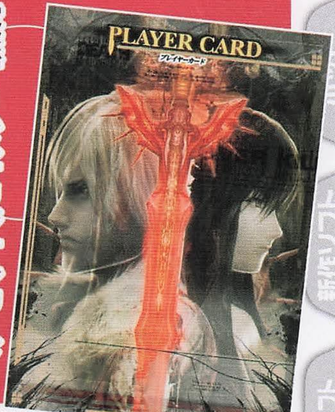


▲それぞれの特徴といえる技やスキルが特殊技になっているのも、懐かしさを強める一因に！

予告 次号10月25日発売号で『LoVⅡ』総力特集！

次号、10月30日発売の電撃ゲームスでは、稼動直後となる『LoVⅡ』を総力特集！　新カード情報はもちろん、新たに追加されたシステムのポイントを徹底解析！　『LoVⅡ』から始めようと思っているあなたも安心の初心者講座もお届けしちゃいます。さらに、電撃ゲームスでしか手に入らない、オリジナルプレイヤーカードも付属。次号を見逃すな!!

電撃ゲームスオリジナルカード ブラックバージョン プレイヤーカードが付録に!!



ボーダーブレイク
BORDER BREAK
SEGA NETWORK ROBOT WARS



——「ボーダー」たちの激闘が始まる——
最大20人が入り乱れるバトルを目玉に、ゲームセンターを揺るがす最新ロボット対戦ACTが本稼働開始！ 基本システムやゲームのルールなどを把握し、戦場の覇者となれ!!



ブラック&グリーンの筐体が目印！

ボーダーブレイク
●セガ ●稼働中 ●対戦ACT ●操作方法：左右グリップ&タッチパネル
●プレイ料金：GPシステム
●プレイ人数：最大10人vs.10人

10vs.10のオンラインロボットバトルがついに開戦!!

2足歩行ロボット「ブラスト・ランナー」に搭乗し、10対10の白兵戦に勝利せよ！ 全国のプレイヤーとのネット対戦が白熱するのはもちろん、プレイヤーキャラクターや機体などのカスタマイズ要素が充実しているのも魅力の本作。ここでは、ゲームの基本的な流れや、4種類の兵装について紹介していく。また、ロケテスト体験者が語る、攻略ポイントにも注目だ。



▲多彩な武器を使用した銃撃戦や、回復などの支援、スナイプなど兵装によってとれる行動が充実！



◀自分に合った武装や機体パーツを選び、カスタマイズするのも魅力の1つだ。

SYSTEM
—基本システム—

相手ベースのコアを破壊し戦闘に勝利せよ！

ゲームの勝利条件は、相手ベースの内部にあるコアを攻撃し、画面左上に表示されるゲージをゼロにすること。なお、操作方法は2つのグリップとタッチパネルを使うという特殊なタイプ。そのため、初回プレイからしばらくの間選択できるチュートリアルで操作に慣れておきたい。

GPシステムとは?

新しい料金システムのGPシステム。お金でGPを購入し、GPを使って戦闘時間（1GP＝ゲーム内の1秒）や、武装を購入可能。時間制でゲームを楽しめる。

ゲームの流れ

ICカード作成 ▶ GP（ゲームポイント）購入 ▶ ゲームモード選択 ▶ バトルに参加［兵装選択 ▼ 出撃地選択 ▼ バトル ▼ 自機の耐久力が0になると大破（一定時間行動不能）→ バトルが終わるまで繰り返し］ ▶ どちらかの陣営のコアが破壊されるか、作戦時間が0になるとバトル終了

ARMOR
—兵装—

戦況に応じて4つの兵装を使い分けながら戦おう！

本作では、4種類の兵装を選択し、バトルを行う。それぞれが装備している武器により、得意な戦い方にも違いがあるため、各兵装の特性を把握しておくのは重要だ。ただし、移動速度やリロード性能など機体そのものの性能は、カスタマイズで換装できる機体パーツにより変化する。また、ゲーム開始時に選択できる兵装は強襲のみだが、ほかの兵装はバトルに参加すれば順次アンロックされていく。



強襲兵装｜機動力の高さを生かせ

接近戦で力を発揮するデュエルソードと、ゲージがなくなるまで超速度のブーストが可能になるアサルトチャージャーを装備している。敵ベースへの奇襲など、攻撃的な役割全般に向いた兵装だ。

武装				
	主武器	M90サブマシンガン	特殊装備	アサルトチャージャー
	副武器	38型手榴弾	補助装備	デュエルソード



重火力兵装｜重火器で弾幕を展開

ロケットや榴弾砲といった広範囲の相手に有効な重火力兵器をもち、強襲よりも遠い間合いでの戦闘が得意。これらの範囲攻撃を生かし、プラントの防衛など戦線を維持する役割に向いている。

武装				
	主武器	ウィーゼル機関銃	特殊装備	タイタン榴弾砲
	副武器	サワードロケット	補助装備	ECMグレネード



狙撃兵装｜スナイプで戦線を維持

狙撃銃で、超遠距離から相手を狙い撃てる狙撃兵装。正面からの攻撃を無効化するシールド発生装置など、個性的な装備を多く持つ。後方から戦場を監視し、自ベースの防衛を行うのに適した兵装。

武装				
	主武器	38式狙撃銃	特殊装備	シールド発生装置
	副武器	マーゲイM40	補助装備	セントリーガン/SMG



支援兵装｜偵察や回復はお手のもの

リペアユニットで味方を回復したり、ラーク偵察機を打ち上げて偵察を行うといった、味方を援護する装備が充実している。強襲や重火力などの兵装と一緒に行動し、戦闘のフォローを行いたい。

武装				
	主武器	スマックショット	特殊装備	リペアユニット
	副武器	ヘヴィマイン	補助装備	ラーク偵察機

Arcade Column
ゲーム序盤に役立つ、対戦のセオリーと攻略ポイントをロケテストプレイヤーが解説！

待ちに待ったボーダーブレイクが絶賛稼動中で、興奮が止まりません!! ここでは、ロケテストでICカード1枚ぶんプレイして、重要だと思った点を解説します。せっかくプレイするなら、やはり勝利を目指したい。そこでズバリ、勝利において重要な要素は、「プラントの制圧」と「コアをめぐる攻防」の2点です。プラントを制圧すると、エリア移動で瞬時にマップ内の移動が可能。これはコアの攻撃にも役立ちます。また、コアには常に注目しておき、攻撃を受けた場合はエリア移動を利用した防衛を行いたいところ。ただし、すでにほかの味方がコアを防衛しているなら、逆に手薄な敵のコアへの攻撃を行うなど柔軟な立ち回りが必要！ （ホンドゥ）



◀手前のプラントから順に制圧し、戦線を押し上げるのがセオリーですが、一気にコアへ突撃するのもアリ。

三国志大戦3　猛き鳳凰の天翔

●セガ　●稼働中　●ACT　●操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ
●プレイ料金：1プレイ¥300、スターターパック¥500、ICカード¥300
●排出カード：プレイ終了後1～3枚

「三国志」の英雄たちを指揮して、勝利をその手に!!

全国のアーケードで絶賛稼働中の対戦型カードゲーム『三国志大戦3』。「三国志」に登場する武将たちのカードをさまざまに組み合わせてデッキを作り、全国のプレイヤーたちとのオンライン対戦が楽しめる！　排出カードの種類は300以上とコレクション要素も高く、その組み合わせは無限大。熟考のすえに構築したデッキで、勝利を目指せ!!

盤上の有名武将を巧みに動かし敵軍を殲滅せよ!!



▲画面上部の「城ゲージ」を0にするか、対戦終了時までに敵軍よりもゲージ量が勝っていれば勝利となる。敵軍の城壁に決死の覚悟で攻め入ろう！



◀武将カードには「計略」という必殺技のようなものが設定されている。これらを駆使して敵武将を撃破!!

群雄割拠の5大勢力!!

『三国志大戦3』では「魏」「蜀」「呉」の3つに加えて「群雄」「漢」の2勢力が存在。5つの勢力には、それぞれ特徴や所属する武将が異なるので、まずはプレイヤーお気に入りの武将がいる勢力を使ってみよう。

魏



◀曹操率いる三国一の勢力。このほか、夏候惇などの猛将がいる。

蜀



◀「三国志」の主人公の1人、劉備の国。関羽といった勇将も在籍。

呉



◀孫家が治める江東の勢力。孫策や周瑜などの武将が所属する。

群雄



◀三国以外の勢力で魔王・董卓や、最強の武将・呂布が使用可能。

漢



◀後漢時代に活躍した袁紹や、彼に仕えた顔良などが所属している。

武将カードと軍師カードを組み合わせて自由に戦う!!

武将カード



◀筐体の盤面上で動かしていくカード。

軍師カード



▲自軍部隊を奥義サポートするカード。

本作で使用するカードには、武将カードと軍師カードの2種類がある。武将カードにはコストという数値が設定されており、対戦の際は合計8コストまでのカードを組み合わせて使用。また、軍師カードはコストに関係なく2枚まで登録でき、自軍をサポートする能力を発揮する。これらのカードを自由に組み合わせて戦っていこう!!

Arcade Column　多彩なカードをいかに組み合わせて勝つかが楽しい!!

『三国志大戦』を始めて1年ですが、この作品の楽しさは自分の考えたデッキで勝つことですね。プレイスキルはもちろん重要ですが、こちらの戦術がハマったときの快感は格別!! カードイラストに有名イラストレーターを起用しているので、好きなカードを集めるコレクション要素もバッチリです。　(BEN)

▶有名君主によるブログを読める!! 目からウロコの情報が満載だ。



電撃アーケードカードゲーム公式サイトでブログを掲載！ケータイからもアクセス可

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT

●バンプレスト　●稼働中　●チームバトルアクション
●操作方法：レバー＋4ボタン
●プレイ料金：1プレイ¥100

小説版「機動戦士ガンダムUC」から、あのMS(モビルスーツ)が参戦!!



▶多種多様なガンダムが作品の枠を越えて参戦!!　ライバル機との夢のタッグも!?

各シリーズのガンダムが一堂に会して、壮絶なバトルを繰り広げる対戦型ACT。歴代ガンダムによるチームバトルはまさに圧巻！　先日より、福井晴敏氏原作の小説「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」に登場するユニコーンガンダムが使用可能になり、対戦がより激化！　性能の異なる2つのモードを駆使し、その力を解放せよ！



デストロモード

◀ユニコーンガンダムの真の姿。格闘攻撃の派生技を豊富に持つ。

ユニコーンモード

▶一本角がトレードマーク。射撃を中心に、中～遠距離で優位に立てる。



▲通常の「ユニコーンモード」では射撃に特化しているが「デストロイモード」を発動すると脅威の格闘性能機に！

ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー2 プレミアムプラス

●セガ　●稼働中　●ネットワーク対戦クイズ
●操作方法：早押しボタン＋タッチスクリーン
●プレイ料金：店舗により異なる

知識と知恵を総動員してクイズに挑め!!

全国のプレイヤーたちと、クイズ番組さながらの緊張感あふれる駆け引きを味わえる『アンサー×アンサー2』。早押しや連想などのクイズを最大4人対戦で楽しむことができる。その最新バージョンである『プレミアムプラス』には、「速答プレッシャークイズ」と「うそつきダウトクイズ」の、2つのクイズ形式を新たに追加！　どちらも対戦相手との駆け引きが重要なので、これまで以上に熱い対戦が展開する！





クイズ形式がさらに増えた!!

▶「速答プレッシャー」では、問題が全部表示されるまで待たずに、早押しして解答することも重要だ。

成績に応じて入手できるアイテムでカスタマイズ!!



入手したアイテムで、お気に入りのルックスに☆

対戦終了時に結果に応じてもらえる賞金をためて、アイテムをゲット！　それらをプレイヤーキャラクターに付けてカスタマイズできる、お楽しみ要素も満載だ。



▶もらえる賞金は対戦の結果によって変化する。アイテムのためにも、優勝を狙え!!

　※プレイ料金は店舗により異なる場合があります。

今話題のPCゲームをどどーんと紹介！

電撃PCゲームス vol.1

期待のPCゲームをまるっと紹介する最新情報コーナー！『天道』や『GNO3』など、期待作が満載なのだ！

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 天道

すべての戦国史を愛する者に贈る——待望のシリーズ最新作!!

前作『革新』から4年の月日を経て、ついにファンが待ち望んだ『信長の野望』最新作『天道』が発売される。国と国とをつなぐ“街道”をテーマに、繰り広げられる合戦、内政、謀略の数々。果てなき国盗りの先に、天下を統べるのは誰だ……!?

信長の野望 天道

●コーエー　●発売中(9月18日)　●SLG(歴史シミュレーションゲーム)　●通常版：¥11,340(税込)／限定版：¥13,440(税込)※　●推奨環境：【OS】Windows XP・Vista・7（日本語版）／【CPU】マルチコアCPU／【メモリ】1GB以上／【HDD】5GB以上の空き容量／【ビデオカード】128MB以上のVRAM。DirectX 9.0c以上およびピクセルシェーダー3.0以上に対応した3Dアクセラレータチップを搭載したもの／【サウンドボード】16ビットステレオ48KHzのWAVEファイルが再生可能なもの

街道を制する者が、国盗りを制する！

巨大な1枚のマップで構成された日本を舞台に、戦国大名となって天下統一を目指す本作品。『天道』最大の特徴は、城と集落とをつなぐ街道を自由に敷設可能なこと。この街道により、戦略戦術の幅が大きく広がっているのだ。

『天道』名将列伝

誰もが気になる、あの名将たち。ここでは、彼らの新グラフィック＋基本能力をお見せしよう！



織田信長
統率100　武勇89
知略94　政治97
天下布武の野望に生きた、戦国の革命児。



羽柴秀吉
統率87　武勇73
知略93　政治104
農民出身の織田家重臣。信長死後その志を継ぐ。



徳川家康
統率96　武勇87
知略96　政治100
江戸幕府を設立した、戦国時代の最後の勝者。



上杉謙信
統率120　武勇105
知略66　政治62
“越後の龍”と謳われた軍略の天才。



武田信玄
統率110　武勇82
知略96　政治94
謙信の宿敵。甲斐信濃を有した“甲斐の虎”。

システム　天下への道を切り拓け！ 国境なき内政・合戦!!

本作のシステムは、SLGファンから高い評価を受けた前作『革新』がベースとなっている。内政や外交をシームレスな1枚マップで行うこと、集落（町並）を基点とする内政、技術研究などは前作を発展させつつ踏襲。それに加え、自由に敷設可能な街道が大きな要素となった。ここでは、その街道をはじめ、『天道』の各種ポイントを押さえていこう。



◀街道を敷くことで隣接国の集落を個別に占領できる。そのため、街道＝集落を奪い合う合戦が多発！ 野戦での勝敗が、『革新』以上に重要となり、より緊迫感のある合戦が楽しめるようになった。

自領、敵領に自由に敷設できる街道が、合戦、内政の動脈に！



◀工作隊を派遣することで街道を敷設できる。



◀道なき山河に道を敷き、裏街道を作ることも！

集落で国力増強——施設と開発

街道を結び、自勢力の支配下となった集落では、内政施設の開発が可能となる。開発できる施設は集落の種類によって異なり、金銭収入が増すもの、相手の計略を防ぐものなどさまざま。部隊を派遣することで敵の集落は占領できるので、敵集落を奪い、内政に被害を与えることも。また、マップ上には砦や櫓などの軍事施設も建築可能。これらで街道や集落を防衛するのだ。



▲施設の開発は、担当武将を最大3人まで選ぶ。あとは自動的に開発が進む。

街道をめぐる攻防——陣形と戦法

合戦は自軍部隊を編制、出撃して行う。部隊は担当武将、兵力、兵科を選択して編制し、このとき最大5部隊までを1つの陣形として取りまとめることができる。また、各武将は戦法を有しており、合戦中に闘志が溜まると発動可能。戦法は下記のようなものがあり、合戦での大きなダメージ源となる。



◀同一兵科がいると、戦法連鎖が発生することも！

■主な戦法と所有武将

戦法	効果	主な所有武将
槍衾之三	敵に被害を与え、動揺させる	前田利家
燕飛	敵に多大な被害を与える	上泉信綱
突撃之三	敵に被害を与え、動揺させる	柴田勝家
赤備	敵に多大な被害を与える	山県昌景
連撃之三	敵に被害を与え、動揺させる	佐々成政
烈火	敵に多大な被害を与える	明智光秀

戦法	効果	主な所有武将
謀殺	敵武将を負傷させ、混乱させる	松永久秀
火牛	敵に被害を与え、混乱させる	真田昌幸
足軽強化	足軽の攻撃力と戦法威力を高める	佐久間信盛
覇王之備	攻撃力、戦法威力、連携確率が上昇	織田信長
車懸之備	攻撃力、戦法威力が上昇。敵の士気低下	上杉謙信
威風之備	攻撃力、戦法威力、闘志上昇速度が上昇	羽柴秀吉

野望を支える者たち——諸勢力

日本各地には、固有の戦法を有する忍者衆、技能衆、水軍衆という3種類の個性的な諸勢力が点在する。この諸勢力を支配すると、いつでも協力を依頼できるようになるのだ。各諸勢力は活動範囲が限られているが、お抱え衆として自勢力に雇い入れることで、活動範囲が大幅に広がる！



◀諸勢力への依頼を繰り返すと、その戦力が上昇！

その伝説、真か偽か——伝承イベント



▶伝承を信じれば、新たな歴史が刻まれることに……。

「上杉謙信は女性だった」「徳川家康は影武者だった」そんな戦国にまつわる伝承を反映させたのが「伝承イベント」。特定条件を満たすと「〜という伝承を信じますか？」という選択肢が表示され、これを信じた場合、その伝承に対応した武将が登場。固有のイベントも発生するのだ。

※限定版（プレミアムBOX）には、オリジナルサウンドトラック、シブサワ・コウ秘伝攻略法、戦国武将家紋シール（40種類）が同梱。

システム 地方別で大名の半生を追う「群雄覇権モード」が登場!!

本作のメインモードとなるのは、6つの時代をテーマに日本全国での戦いを描いた「全国モード」。これは、従来シリーズと同じものと考えてよい。それに加えて、『天道』では新たに「群雄覇権モード」が追加。こちらは、日本全国を5つの地域に分けた地方限定の戦い。同モードは仮想シナリオとなっており、例えば近畿を舞台にしたシナリオ「不如帰の行方」では、織田信長、豊臣秀吉、徳川家康の激突と、それをうかがう鈴木家や本願寺家などの乱戦が描かれている。全国モードでは、史実の設定を舞台に大規模な争いをたっぷり遊べるのに対し、群雄覇権モードは架空の地域戦史を比較的短時間で遊べるという作りなのだ。



◀北は蠣崎から南は島津まで、全国の大名が激突！



◀群雄覇権モードでは、全大名に豊富なイベントも。

全国モード 天下の支配者を賭けた大規模モード

いずれかの大名家を選び、天下統一を目指して戦う全国モード。史実どおりの勢力配置となっており、条件を満たすと桶狭間の戦いや本能寺の変などの歴史イベントも発生する。なお、本モードをクリアするとゲームスタート時に「国替え」が選択可能に。これは全国の大名をランダムで配置しなおし、まったく違った勢力図でプレイができるというものだ。

■全国モードのシナリオ

時代	タイトル	状況
1546年1月	信長元服	まだ元服したての信長が登場。少年時代はグラフィックが違うのだ
1555年10月	尾張統一	桶狭間の戦い直前からスタート。川中島の戦いも絶賛発生中
1568年11月	信長上洛	美濃、南近江を抑えた信長。いよいよその飛躍が始まる
1575年6月	長篠の戦い	武田勝頼が武田家最大の領土を確保。信長とついに激突する
1582年1月	夢幻の如く	中部、近畿を抑えた織田軍。しかし、光秀に不穏な気配が……
1565年3月	群雄集結	世代を超えた武将たちによるオールスター戦

群雄覇権モード 地方英雄たちの半生を追う！

5つの地方マップで仮想シナリオに挑む本モード。選んだ大名によって固有のイベントが多数発生するのも大きな特徴で、例えば豊臣秀吉でプレイを始めると、スタートイベントのほか、醍醐の花見や七本槍、織田家滅亡時、徳川家滅亡時など特定条件でそれぞれイベントが発生。選択した大名の戦いとともに、さまざまな物語も楽しめる。

■群雄覇権モードのシナリオ

時代	タイトル	状況
1560年1月	瀬戸内の覇者	長曾我部、毛利、三好、宇喜多、尼子による中国、四国戦
1570年1月	三つ巴と六文銭	武田、上杉、北条、真田による甲信越、関東戦
1580年1月	九州三國志	島津、大友、龍造寺による九州戦
1590年1月	不如帰の行方	織田、豊臣、徳川、雑賀、本願寺による中部、近畿戦
1600年1月	奥州、乱る	伊達、上杉、最上、南部、津軽による東北戦



群雄覇権モード 「三つ巴と六文銭」真田家リプレイ

3大国に、真田六文銭軍団で挑む！

ここでは、本作の新モードである「群雄覇権モード」を実際にプレイして、その流れを紹介していこう。選んだシナリオと大名は、「三つ巴と六文銭」の真田家。武田、北条、上杉という3大国に囲まれる厳しい地理的条件ながら、幸村、昌幸ら優秀な一門衆に恵まれ、在野にも有能な士が多い大名家だ。



◀信玄から民のことを託された幸隆が大名を務める。

街道をめぐらせ、コツコツ内政開始！

初期領地は上野の箕輪城のみ。まずは工作隊を派遣して、上野のあちこちの集落や資源を街道で結ぶことからスタートする。特に注目は箕輪城の南にある諸勢力・武蔵七党。弱小勢力である真田家には、その戦力が非常にありがたい。街道をえっほえっほとつなぎながら、残った武将たちは内政施設の開発も平行して開始。徐々に金銭収入や兵糧収入が増えていくのが地味にうれしい。この間、4国とも内政タイムが続く。「日本一の兵」幸村（政治36）も、畑仕事に駆り出すほど平和です……。



◀道をつないで内政！ すべての道は箕輪城に通ず!?

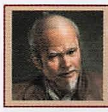


KEY MAN 真田昌幸

政治力91を誇る。大名の幸隆、息子の信幸とともに真田の開発3トップ。

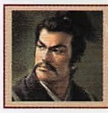
英雄登場！ 真田＋長野のドリーム軍団結成

3大国に比べて、武将の数が3分の1ほどしかいない真田家。その人材不足を補うために人材探索を行うと、なんと箕輪城では長野業正、業盛親子に加え、上泉信綱、小幡信貞を発見！ いずれも真田一族に匹敵する勇将揃いで、たちどころに人材の質なら3大国に匹敵するほどに強化される。募兵や軍馬調達も同時に行っていたので、すっかり軍備も充実。うぉいうぉい、真田に長野が揃ったら無敵だろ常識的に……。



KEY MAN 長野業正

統率99に足軽S。足軽指揮なら北条氏康にも匹敵する上野のレジェンド。



KEY MAN 上泉信綱

上野レジェンドその2。武勇115に、戦法「燕飛」を有する“剣聖”。



◀真田騎馬軍に長野足軽軍が加入。マジ最強ッスヨ！

“越後の龍”謙信ちゃん現る！

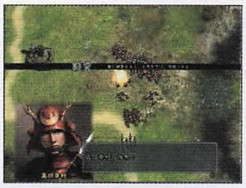
軍備が充実したことで、サクッと北条でも滅ぼすか……と考え出した頃、上杉謙信出撃の伝令が届く。越後と上野は街道がつながっていないのだが、謙信は工作隊を使って街道を敷設。謙信自身が2万の騎馬隊を率いて出撃してきたのだ。いよいよ真田軍団vs上杉軍団の激戦が始まる……！



◀伝承イベントを信じたので、女性謙信となっていた。

車は回るよどこまでも

2万の上杉騎馬隊に対し、こちらも真田幸村率いる2万5千の騎馬隊を出撃させる。集落を奪われないように、越後国境付近まで進軍した幸村部隊は、謙信部隊と接触。数的に勝る真田軍が楽勝かと思いきや、謙信は戦法「車懸之備」を発動。なんと、あっという間に幸村部隊は壊滅してしまう。一瞬にして真田家滅亡リーチ!! 絶体絶命の危機だったが、たまたま上野に快川紹喜（外交交渉を確実に成功させる文化人）が訪れていたので、あわてて上杉家と半年間の停戦を結ぶのだった。



◀幸村VS謙信の戦いは謙信の圧勝に終わる……。



KEY MAN 上杉謙信

統率120の軍神、というか化け物。男性と女性でちょっと能力違います。

いろいろ利用してリターンマッチ！

停戦期間のうちに、あわてて軍備を再編制。さらに上杉軍の南下ルートに砦や櫓を建築しておく。そして半年後に再び訪れた謙信の上野進軍。今度は武蔵七党や同盟国の武田軍にも援軍を要請し、なんとか撃退に成功したのだった……。



◀その後は越後に逆侵攻。最後は謙信と幸村の一騎討ちが！

FIRST IMPRESSION ――ゲームバランス編
中盤以降も飽きさせない！

街道をめぐる攻防が熱い本作。プレイしてみた感触としては、『革新』のおもしろかった要素に、街道の敷設や集落の奪取など野戦的な戦略が加わった感じを受けた。かなり頻繁に野戦が発生するので、序盤から終盤まで常に緊張感のある合戦を楽しめるのはうれしいところ。難易度としては、今回も全国モードの武田／上杉／島津が極めて強力な敵手であり、武田騎馬軍団に蹂躙される楽しみは健在（このうれしさ、戦国ファンならわかるはず！）。さらに終盤の包囲網イベントでは、敵勢力が全戦力を自勢力に叩きつけてくる激烈さも！ 中盤以降も領土拡大に飽きさせない展開には大満足ボーナスものです。ちなみに、群雄覇権モードの各種イベントは“燃える展開”が多め。全大名でのクリアを目指したくなったッス！ （ライター：うどん）



伊達政宗
統率96 武勇86
知略92 政治93
通称“独眼竜”。若くして奥州を制覇した。



真田幸村
統率98 武勇108
知略89 政治36
大坂の陣で奮戦。日本一の兵と賞賛される。



直江兼続
統率88 武勇65
知略90 政治91
上杉家筆頭家老。関ヶ原では西軍に属する。



明智光秀
統率88 武勇85
知略92 政治96
才知と教養を持つ名将。本能寺で信長に謀叛。



山中幸盛
統率76 武勇85
知略67 政治16
尼子家の遺臣。主家復興のため戦い続けた。



山県昌景
統率88 武勇94
知略69 政治63
武田四名臣の1人。赤備えの騎馬軍団を指揮。



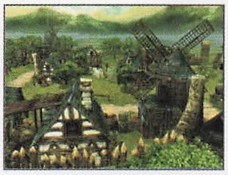
太原雪斎
統率83 武勇56
知略98 政治96
甲駿相三国同盟を成立させた、今川家の軍師。

アルカディアサーガ

●ゴンゾロッソ　●2009年秋サービス開始予定　●RPG　●基本料金無料
●推奨環境：【OS】Windows XP・Vista（日本語版）／【CPU】Pentium4 2.8GHz以上／【メモリ】2GB以上／【HDD】2GB以上の空き容量【ビデオカード】256MB以上のVRAM。DirectX 9.0cに対応したもの／【サウンドボード】DirectX 9.0cと互換性のあるもの

理想郷を求めて立ち上がる“創造と破壊”の超大作MMORPG！

『パンドラサーガ』などの人気MMOを手掛けるゴンゾロッソが、この秋新たなMMOをスタート！　舞台は人類が危機に瀕した荒廃した世界。戦略的な戦闘やハウスオペレートシステムが魅力の、“創造と破壊”がテーマの超大型MMOだ。音楽・崎元仁氏、スーパーバイザー・水野良氏といった豪華スタッフが生み出す『アルカディアサーガ』の世界で、人類の理想郷を創ろう！



◀マイハウスの作成が大きな魅力。自分の家は自分で建てる！



▶敵や採集場所で入手したアイテムから、さまざまなものを生産できる。

音楽：崎元仁	『ファイナルファンタジーXII』『伝説のオウガバトル』
スーパーバイザー：水野良	『ロードス島戦記』『魔法戦士リウイ』

『アルカディアサーガ』の生活

モンスターを狩る
マイハウス（プレイヤーの家）は、常にモンスターの脅威にさらされている。家を守り、人間の居住区を広げるためには、敵との戦いが必須だ。

↔

生産や採集を行う
ドロップ品やショップで購入した材料を使って、多彩な装備品やアイテムを生産できる。レアな材料を入手するためには、危険な場所に行く必要も。

自分だけの家を作れるハウスオペレートシステム

本作では、フィールドにマイハウスを建てることが可能。この家では調度品を置いたり、ペットを飼ったりが楽しめる。なお、モンスターの襲撃で家が壊されることも!? 安全な場所に建てるか、狩りに便利な場所に建てるかはプレイヤーしだい！



▲家の中や外の生産施設でアイテムを作り、ほかのプレイヤーに売ってお金を稼ごう。家をショップにすることも可能だ。



▶壊されないためには、立地の選択が重要。仲間と近くに住んで、みんなで外敵から家を守ろう。

作った家がモンスターに襲われることも!?

プレイヤーが選択できる4つのクラス

『アルカディアサーガ』の世界では、ウォーリア、ウィザード、バード、テイマーの4種類から自分のクラスを選ぶことになる。クラスは、ゲーム開始時のキャラクターメイキングで選択可能だ。その後はキャラの成長につれて、クラス特有の多彩なスキルを修得できる。下記のように、4つのクラスはどれも個性的なものばかり。戦闘スタイルや、パーティ戦での役割などを考えて好きなクラスを選択しよう。



ウォーリア
接近戦を得意とする狩猟のプロ
4クラスのなかで最も接近戦に優れているウォーリア。狩猟、警備、略奪が主な役割で、特に狩猟に関する能力がずば抜けて高い。アタッカー／ディフェンダーとして最前線で活躍できるほか、隠密活動も得意とする。



ウィザード
4属性の魔法で戦う魔法のスペシャリスト
火・水・風・土の4属性の魔法を使用する、特殊な才能を持つクラスがウィザード。攻撃魔法や補助魔法を駆使し、離れた位置から戦闘を有利に運ぶことが可能だ。ウォーリアと対照的に遠距離戦で最強の能力を誇る。



バード
歌声で戦場の空気を操る大規模戦の要
美しい歌声で味方を鼓舞したり、横暴なリサイタルで敵を威圧したりと、バードは歌で戦場に影響を与えることができる。歌は広範囲・長時間に及び能力値や状態を変化させるもので、大規模戦や長期戦で真価を発揮する。



テイマー
モンスターと心を通わせられる唯一のクラス
モンスターをペットにしてともに戦う、一風変わった戦闘スタイルが特徴。他クラスでもモンスターの使役のみ可能だが、テイマーは唯一捕獲スキルも使用できる。さらに、ペットへの高度な命令や能力強化も可能だ。

奥深い戦術性が熱い、シームレスバトル！

戦闘システムは、通常のフィールド画面で戦闘を楽しめるシームレスバトルを採用！　敵の背後をとって攻撃するなど、テクニカルな戦闘を楽しめる。魔法や武器などにはそれぞれ攻撃範囲があり、上手く操作すれば複数の敵をなぎ倒すことも可能！　戦闘のアクション性を高める、スキルのコンボも実装予定だ。

▶戦闘中は、行動する際にAP（アクションポイント）を使用。強力なスキルは消費APが多いため、よく考えて行動する必要がある。





◀敵に攻撃をヒットさせるためには、まず武器などの攻撃範囲を知ることが重要。ヒット＆アウェイなどの戦法も可能になる！



WORLD

モンスターが襲う危険な世界で、理想郷を創造できるのか……？

混沌の時代から人類が暦を記録するようになって300と余年。世界は転換期を迎え、人類の居住区地域は頻繁に大型モンスターに襲われ始めた。捕食される側となった人類たちは、種の存続のためより安全な地への移住を余儀なくされた……。プレイヤーは、そんな世界に、いつの時代、どこの場所ともわからぬまま生み落とされることになる。大量のモンスターとほんの少しの人類が生きる世界で、さまざまな人と手を取り世界を開拓し、人類の理想郷を求めて立ち上がるのだ。

人類を、見届けろ――。

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコゲームス　●今冬サービス開始予定　●SLG(多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム)
●クライアントソフト価格、月額料金ともに未定　●推奨環境：クローズドβテスト実施後に公式サイトに掲載予定
【公式サイト】http://www.gno3.ne.jp/

1日10分でも楽しめる！ 戦術級オンラインSLG!!



▲部隊の編成や行動設定を行っていく。戦果を上げると補給ポイントが得られ、新たなパイロットやMSの補充ができるように！

『ガンダムネットワークオペレーション（以下GNO）』シリーズは、連邦軍やジオン軍の部隊長となって、数々の任務に挑んでいくネットワーク型SLG。プレイヤーはMS（モビルスーツ）やパイロットを編成し、自部隊を勝利に導くのが目標となる。その最大の特徴は、プレイヤーがログアウト中も自部隊は戦い続けて戦果を上げること。忙しい人でも、短いプレイ時間で部隊育成と宇宙世紀の戦いの物語を楽しめるわけだ。最新作となる『3』では、「機動戦士Zガンダム」までの宇宙世紀が舞台に。1クールはおよそ3カ月で、時代が変わる節目には、勢力の再選択も可能になる。





▲原作に登場した数々のMSが参戦。グリプス戦役時代の一部のMSは、可変機構も持つ。



▲複数のMSが入り混じる、部隊同士の戦い。勝利を得られるか否かはプレイヤーの編成と作戦指示しだい！

『GNO』シリーズの歴史

初代『GNO』は02年にサービスが開始。プレイする時間がなくても楽しめる点や、3カ月を1クールとしたプレイサイクルなど、基本的なシステムは完成されていた。04年から始まった『2』では、機体カスタマイズの実装などが行われている。



◀両作品とも現在もサービス稼動中。（※初代『GNO』は11月でサービス終了予定）。

多人数で参加する“大規模任務”が定期的に発生！

通常の戦闘は1部隊vs1部隊で行われるが、毎週末に発生する大規模任務に参加すると、複数部隊同士の戦いを楽しめる。その名のとおり大きな規模での戦闘で、戦いのステージは「星の屑作戦」や「ニューホンコン」など原作での有名なエピソードがもとになっている。



▲▼大規模任務中には、友軍や敵軍に有名パイロットやMSも参戦。

現在判明している大規模任務

星の屑作戦

コロニー落としを敢行するデラーズ・フリートと、それを阻止しようとする連邦軍の戦い！

ニューホンコン

ホンコンシティを舞台に、エゥーゴの精鋭部隊とサイコガンダム有するティターンズ部隊が激突！



戦術の幅を広げるパーツ／アイテムが追加！

『3』の新要素のひとつが、パーツとアイテム。これはどちらもMSを強化して戦闘を有利にするという新システム。パーツはMSの各種能力を向上させるものでMSには複数のパーツスロットが存在し、そこにパーツをセットすることで、カスタマイズができるのだ。また、アイテムは「ビーム兵器ダメージを30%減少」など、部隊全体に効果を及ぼす強力な存在。双方の活用が、勝利のカギとなりそうだ。



◀パーツをセットしてMSを強化。こちらは自由に付け替えが可能。



◀アイテムは一度使うと消費される。その分、効果はかなり強力！

グランディア オンライン

●ガンホー・オンライン・エンターテイメント　●サービス稼動中(8月26日サービス開始)
●RPG(冒険活劇オンラインRPG)　●基本料金無料(アイテム課金)
●推奨環境【OS】Windows 2000・XP・Vista（日本語版）／【CPU】Pentium4 3.0GHz以上／【メモリ】2GB以上／【HDD】5GB以上の空き容量／【ビデオカード】NVIDIA Geforce 8600 VRAM 256MB以上。ATI Radeon HD 2600 VRAM 256MB以上／【サウンドボード】DirectX 9.0c以上に対応するもの

伝統のバトルシステムをさらに進化させたMMORPG！

シリーズ累計200万本以上の『グランディア』が、オンラインゲームとなって登場する。徐々に石化が進む世界を舞台に、プレイヤーは仲間たちとともに異変の謎を解き明かしていくのだ。シリーズの基本システムである「アルティメットアクションバトルシステム」は本作でも健在！



何事も標準的にこなせる器用な種族。ちなみに女性用ボイスは釘宮理恵。

身長が低く、かわいらしい外見の種族。自然を愛し、精霊に最も近いといわれる。

背が高く、大柄な種族。男性は気性が荒く、女性は繊細な性格。※今後実装予定

▼スキルやコンボを駆使してモンスターと戦う。パーティでの連携攻撃で大ダメージを与えよう！





▲神話上の“滅びのとき”から千年を経たイストリア大陸。深い世界観と、その謎も大きな魅力だ。

バイオハザード5

●カプコン　●発売中(9月17日)　●A・AVG(サバイバルホラー)　●¥7,340(税込)
●推奨環境：【OS】Windows Vista／【CPU】インテル Core2 Quad プロセッサー以上。AMD Phenom×4 プロセッサー以上／【メモリ】2GB以上／【HDD】8GB以上の空き容量／【ビデオカード】NVIDIA GeForce 9800シリーズ以上。ATI Radeon HD 4800シリーズ以上。VRAM 512MB以上（メインメモリと共有時の動作は保障対象外）／【サウンドボード】DirectX 9.0c以上に対応するもの

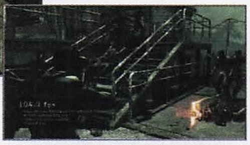
新コスチュームなど追加要素を搭載し、クリス再び!!

全世界で絶大な人気を誇るA・AVG『バイオハザード』。そのシリーズ最新作『5』が、迫力要素を加えてPCに移植される。好評だった2人Co-opプレイももちろん実装されており、オンラインで協力プレイを楽しめる。



▲クリスとジェバそれぞれに新コスチュームが追加。かなりワイルド……！

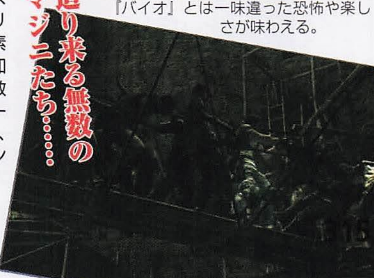
▼GeForce 3D Visionに対応すれば、かつてない迫力の立体映像を体験できる！



大量の敵が出現する新たな「ザ・マーセナリーズ」

ゲームクリア後に選択可能となる、スコアアタックステージ「ザ・マーセナリーズ」。歯ごたえがあり、やり込み要素満載のこの戦いに、新たなモードが追加された。この追加モードは、圧倒的な数の敵が出現するというもの。プレイヤーたちに群がってくる無数の敵を蹴散らし、最高スコアを目指すのだ。こちらもオンラインのCo-opプレイに対応！

▼前も後ろもマジニだらけ！　従来の『バイオ』とは一味違った恐怖や楽しさが味わえる。



一番読まれた記事はなに？ 『FF XIV』が1・2フィニッシュ！

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンライン アクセスランキング

ACCESS RANKING

http://dol.dengeki.com/

集計期間 8月1日〜9月6日

PICK UP ニュース1

編集長Oshoがドイツで『FF XIV』について聞いてきた！



▲スクウェア・エニックスブースの田中弘道氏（左）と、Sage Sundi（右）氏。

Gamescomの会場にて、早くも実機でプレイできた『ファイナルファンタジー XIV』(FF XIV)。一般ユーザーもドイツ語バージョンのPC版で試遊が可能となっていた。その会場にてプロデューサーの田中弘道氏とグローバルオンラインプロデューサーのSage Sundi氏にインタビューを行った。インタビューでは、戦闘や成長に関する情報など、基本的なシステムに関する新情報をキャッチ。気になる成長システムについては、スキルレベル制を採用しており、スキルがそのまま強さに繋がるシステムになっている。なお、Sage Sundi氏によると、レベルキャップ的な要素はまだ調整中とのこと。



▲同社ブースでは、大型モニターを使用したプレゼンが行われていた。

新たに判明したクエストの形

また、インタビューでは、新しいクエストの形である「ギルドリーヴ」についても語っている。冒険者ギルドから仕事を請け負うギルドリーヴと、ワープ装置である「エーテライト」、この2つが冒険のカギとなっているようだ。田中氏によるとエーテライトで各地に飛んで、拠点とするというプレイスタイルを想定しているとのこと。そのほかインタビューでは前述のスキルシステムについてもより詳しく語っている。スキルの違いによる冒険者の相互協力もポイントとなっているようだ。なお、このインタビューで判明した新事実はP.70の『FF XIV』でも解説しているので確認してほしい。


▲さまざまな目的や報酬が設定されたギルドリーヴ。「ギルドリーヴは最終的には選び尽くせないくらい用意する予定」　（田中氏）

Oshoのドイツ日記は電撃ゲームスブログで!! http://dengeki.tol-blog.com/

PICK UP ニュース2

『ファイナルファンタジーXIII』最新バージョンでは召喚獣などに注目！

Gamescom開催中のドイツにて、『FF XIII』のプロデューサー・北瀬佳範氏とディレクター・鳥山求氏に本誌編集長が直撃インタビュー！　インタビューにて北瀬氏はPS3版の開発状況がすでに90%以上であることを明らかにし、東京ゲームショウでのプレイアブル出展を目指していると語った。TGSバージョンでは、4月の体験版ではプレイできなかった召喚獣などが楽しめる予定だという。ほかにも"パラダイムシフト"と呼ばれるバトルシステムについて説明。"ロール"を切り替えることによってパーティメンバーの行動パターン（AI）を変えられるシステムで、状況に合わせてタイプを変更できるそうだ。



▶北瀬氏（左）と鳥山氏（右）の両名に、ドイツでのインタビューを行った。

ゲームニュースランキング　1位〜10位

1 『ファイナルファンタジーXIV』のキーマンに直撃インタビュー！ 現在の状況は!?　8月29日

8月19〜23日に開催されたドイツのゲームイベント・Gamescomにて、電撃の旅団員（兼「電撃ゲームス」編集長）Oshoが、プロデューサーの田中弘道氏とグローバルオンラインプロデューサーのSage Sundi氏に、『FF XIV』についてのインタビューを行った。実機での試遊は今回が世界初となるが、田中氏によるとまだ4〜5割の完成度だという。

2 世界が待ち望む『ファイナルファンタジーXIV』！ 実機でのプレイ画像を公開っ!!　8月20日

Gamescomに合わせて、『ファイナルファンタジーXIV』の新規画像が多数公開された。"エオルゼア"と呼ばれる大地を舞台に新たな冒険が楽しめる本作は、アートディレクターに吉田明彦さん、楽曲制作は植松伸夫さんが担当する。公開された画像からでは、バグナウを装備した格闘士や、裁縫道具（ニードル）を装備した裁縫師などが明らかになった。

3 黒田官兵衛、甲斐姫、加藤清正も新たに登場！『戦国無双3』の発売は11月!!　8月5日

コーエーがWii用ソフト『戦国無双3』の発表会を都内で開催。シリーズ最多の35人以上のキャラクターが登場する本作は、「爽快アクション」「戦国の三傑ストーリー」「登場キャラクター数」の3本柱が特徴となっている。従来作に登場したキャラクターでも、新たなデザインとアクションでシリーズ最新作を体験できるという。

4 ドット絵がそのまま3Dに!? 冗談のようで本気のRPG『3Dドットゲームヒーローズ』　8月27日

フロム・ソフトウェアより発表された『3Dドットゲームヒーローズ』は、"2Dドットグラフィックを PS3の最新技術で完全3D化"することをコンセプトに、単純で奥深いゲーム性を追求したRPG。PSP用ソフト『己の信ずる道を征け』を手掛けたシリコンスタジオが開発を担当し、ストーリーや登場人物にも懐かしさを覚えるテイストとなっている。

5 VIP待遇であの部位をUP！『ドリームクラブ』コスプレステージやデート画像も　8月7日

ディースリー・パブリッシャーは、Xbox 360用SLG『ドリームクラブ』の新情報を公開した。今回公開されたのは、VIPサービスについての情報だ。VIP待遇の人は、カラオケ時にステージを動き回って鑑賞できるという特典がある。普段はオートカメラでしか見られないホストガールのカラオケを、好きなだけズームアップしたりできるのだ。

6 【歴ドルの野望】『信長の野望 Online』に、あの歴ドルが参戦！　7月31日

歴史好きアイドル、略して"歴ドル"の美甘子さんと小日向えりさんが、コーエーのMMO RPG『信長の野望Online』に挑戦する連載企画「歴ドルの野望」。第1回目となる今回は、本作のPC版を実際にプレイしてもらった。どうやら満足のいくオリジナルキャラクターが作れたようだ。「歴ドルの野望」、好評連載中です！

7 アナタは誰を使う？『テイルズ オブ バーサス』に登場する35人のキャラを紹介　7月24日

バンダイナムコゲームスより8月6日に発売された『テイルズ オブ バーサス』。本作に登場する35名のキャラクターを紹介するとともに、やりこみ要素などの情報をお届け。今回新たに公開されたキャラクターには、ダオスやバルバトスなどのボス格キャラクターのほか、コハクやミント、ファラなどのヒロイン級のキャラクターも公開された。

8 『FF XIII』完成度90%以上でTGS試遊も!? 北瀬氏＆鳥山氏にドイツで直撃！　8月24日

Gamescomにおいて『ファイナルファンタジーXIII』のプロデューサー・北瀬佳範氏とディレクター・鳥山求氏に緊急インタビュー。インタビューでは、PS3版の完成度が90%以上に達していることが明らかになった。東京ゲームショウでは実機での試遊展示などを目指しているという（インタビュー時点）。未公開の女性キャラクターの存在も。

9 出演者も観客もゼッチョリース!! 声優陣勢ぞろいの『VitaminZ』イベント開催　8月9日

ディースリー・パブリッシャーがPS2『VitaminZ』のイベント"VitaminZ〜東京・盛夏の陣〜"を開催。東京公演ではKENNさん（成宮天十郎役）、前野智昭さん（不破千聖役）、代永翼さん（多智花八雲役）、森久保祥太郎さん（纐アラタ役）などが参加。総勢10名による朗読劇あり、トークショーあり、ライブありのにぎやかなイベントとなった。

10 これにてツアーも大団円！ サプライズ満載『アイマス』4周年ライブレポ@大阪　8月8日

『アイドルマスター』シリーズ4周年記念ライブイベント"THE IDOLM@STER 4th ANNIVERSARY PARTY SPECIAL DREAM TOUR'S!!"のツアーラストとなる大阪公演が7月23日に開催された。7人の声優がアイドルに扮して出演。プロデューサーも登場しての大喜利など、内容盛りだくさん。訪れたファンも満足のツアー最終日となった。

電撃オンライン スタッフプチコラム

電撃ゲームスでははじめまして！　電撃オンラインというゲーム系ニュースサイトを運営しているYK3と申します。一応副編集長をやってます。今後ともよろしくお願いします！　さて、電撃ゲームスの船出にあたって、まさか、こういうページを作ってもらえるとは思っていませんでした。Webサイトということで、なかなか雑誌に顔を出すことが少ないので、これは非常にうれしい！　毎日新鮮なゲームニュースを配信していますので、ぜひ1度訪れてみてくださいね！

ゲームニュースランキング　11位〜30位

11 **【アンケート結果発表】後世に残したいゲームランキングを発表** 9月2日
電撃オンラインが定期的に行っている読者アンケート。今回は「後世に残したいゲームランキング」として集計。1位には誰もが認める超名作ACT『スーパーマリオブラザーズ』がランクインしている。

12 **『マクロスUF』原作の歴史を学べるクロニクルモードなどの新情報到着！** 8月15日
バンダイナムコゲームスより10月1日に発売されるPSP『マクロスアルティメットフロンティア』。今回新たに公開された"クロニクルモード"は、原作の名場面を再現したミッションを楽しめる。

13 **『ディシディアFF』に要素を追加・改良した『ユニバーサルチューニング』登場!!** 8月24日
本作は、2008年にリリースされたPSP『ディシディア ファイナルファンタジー』海外版に追加要素を加え、日本向けに調整されたタイトル。100カ所以上におよぶキャラクター性能の調整が行われている。

14 **これがラスト！『アイマスL4U！』1年半にわたるDLC配信の最後を飾るのは？** 8月24日
今回が最後の新規カタログ配信となる『アイドルマスター ライブフォーユー！』のDLC。今回のカタログでは、3曲の楽曲と2種類のEXTEND衣装、2種類のアクセサリーの配信が行われている。

15 **PlayStationに新たな価値を――薄型、省電力を実現した新型PS3が9月3日発売** 8月19日
8月19日に都内で開催されたプレイステーション戦略発表会にて、PS3の値下げおよび仕様変更が明らかになった。新たに発売されるPS3はコンパクトになっているほか、30Wの省電力も実現している。

16 **『クイーンズブレイド スパイラルカオス』美闘士屈指の巨乳キャラなど紹介** 8月21日
バンダイナムコゲームスより12月17日に発売されるPSP『クイーンズブレイド スパイラルカオス』。第6報となる今回は、武器屋のカトレアとその息子ラナなどが公開されている。

17 **どっちが肉食系!?「アイマスMS06」釘宮さん&長谷川さんにインタビュー** 8月10日
8月5日に発売されたCD「THE IDOLM@STER MASTER SPECIAL 06」に合わせて、声優・釘宮理恵さんと長谷川明子さんのロングインタビューを掲載。釘宮さんによると長谷川さん演じる美希は肉食系だという。

18 **ガンダムがヒートホーク2刀流!?『機動戦士ガンダム戦記』に新たな情報が！** 8月28日
9月3日に発売されたACT『機動戦士ガンダム戦記』。今回明らかになったのはさまざまなオリジナルミッションをクリアする「フリーミッションモード」。このモードで自分のMS部隊をカスタマイズしていく。

19 **【速報】薄型PS3発表！ 発売時期は9月初頭で価格は￥29,980** 8月19日
8月18日（現地時間）、ドイツのケルンで行われたSCEEのカンファレンスにおいて、PS3の新型となる薄型のPS3が発表された。日本でも9月3日に￥29,980で発売された。

20 **『アイマスDS』に驚がくの事実が！ 涼クンの"重大なヒミツ"って……!?** 7月30日
9月17日に発売されたDS『アイドルマスター ディアリースターズ』。本作の登場人物"秋月涼"には重大なヒミツがあった。それは女性アイドルとしてデビューする涼が"男の子であること"だ。

21 **ライトニングワークスを入手せよ！『MH3（tri-）』電撃のイベントスケジュール** 8月18日
『MH3（トライ）』のネットワークモードでは、期間を区切って展開されるイベントクエストが多数用意されている。今回公開されたのは電撃ゲームメディアとのコラボイベント。10月16〜28日に開催される。

22 **『ガンダム00』の制作陣も参加！ タイトー『ダライアス』の完全新作がPSPで登場!!** 9月3日
『ダライアスバースト』は、1997年にリリースされたAC『Gダライアス』以来、12年ぶりの完全新作となるSTG。メカニックデザイナーには「機動戦士ガンダム00」のメンバーが参加している。

23 **新モードにコミカルキャラが登場！『ソウルキャリバー Broken Destiny』** 8月18日
PSP『ソウルキャリバー Broken Destiny』では、さまざまな新キャラが用意されている。今回明らかになったのは、ダンピエールとクレイトスの2人。そのほか"ガントレット"などのモードも発表された。

24 **『仮面ライダー クライマックスヒーローズ』にイクサとゼロノスが登場！** 7月27日
PSP『仮面ライダー クライマックスヒーローズ』は、仮面ライダーディケイドをはじめとする歴代平成ライダーが登場する。今回公開されたのは仮面ライダーイクサと仮面ライダーゼロノスなど。

25 **登場機体や新たなキャラが続々と明らかに！『ガンダム戦記』新情報をお届け！** 8月7日
『機動戦士ガンダム戦記』は、オンラインモードとシナリオモードの2つで楽しめるガンダムゲームの最新作。今回公開されたのは連邦軍"ファントムスイープ隊"など、10名のキャラクターとなっている。

26 **仕立て屋・杏仁豆腐企画のExtend衣装が『アイマスSP』DLCでいよいよ登場!!** 8月7日
「電撃応王」誌上で行われている"仕立て屋・杏仁豆腐"企画の第1弾衣装・ユカタメイドや、『アイドルマスターSP』の完全新曲「キミはメロディ」を含んだDLC第7弾の告知が行われた。

27 **殺るか殺られるかの麻雀勝負がPSPに！『ひぐらしの哭く頃に 雀』11月発売** 7月31日
大人気作品「ひぐらしのなく頃に」を題材にした麻雀ゲームが11月12日にPSPで登場。AC版で人気の"オヤシロモード"と"部活モード"のほかに、PSP版のオリジナルモードも追加されているという。

28 **ホストガール登場に秋葉は大混乱!?『ドリームクラブ』体験会&名刺配布会開催** 8月22日
Xbox 360用ソフト『ドリームクラブ』の体験会および名刺配布イベントが秋葉原のゲームショップで開催された。8月22日に行われた店頭先行体験会では、試遊台付近に順番待ちの人で列ができていた。

29 **『ドリクラ』DLCが判明！ 発売日から魔璃とアイリが指名可能に!!** 8月18日
『ドリームクラブ』発売日に配信されるDLCの内容が判明。このDLCは一定の条件を満たさないと登場しない魔璃とアイリがすぐに登場するというもの。価格はそれぞれ800マイクロソフトポイント。

30 **これで判明キャラクターは28人！『テイルズ オブ バーサス』の育成要素は？** 6月26日
歴代『テイルズ オブ』シリーズのキャラクターが一堂に会する対戦ACT『テイルズ オブ バーサス』。今回明らかになったのは育成要素。バトルで入手したGPを使えば自分好みに育成できる。

PICK UP ニュース3

電撃オンライン読者が選んだランキングとは!?

第1位の『スーパーマリオブラザーズ』は世界一売れたゲームということで、当然の結果かもしれないですね。PS2『大神』はWii版の発売を目前にして、皆さんの期待度が高まっているのではないでしょうか？　過去のアンケートでも毎回『大神』がランクインしていて大人気ですね。このほかに記事では、電撃オンラインの編集者たちにもこのアンケートをとっています。

後世に残したいゲームランキング

1位	スーパーマリオブラザーズ
2位	大神
3位	ゼルダの伝説 〜時のオカリナ〜
4位	タクティクスオウガ
5位	ドラゴンクエストIII そして伝説へ……
6位	ファイナルファンタジーVII
7位	ファイナルファンタジーX
8位	クロノ・トリガー
9位	メタルギア ソリッド
10位	CLANNAD

PICK UP ニュース4

ラギアクルス2頭が待つ「電撃の蒼き双渦！」

Wii『モンスターハンター3（トライ）』では、各社メディアとコラボレーションしたイベントクエストを定期的に配信している。10月16日から28日までの期間は『MH3（トライ）』と電撃ゲームメディアのコラボ武器「ライトニングワークス」（太刀）の必要素材が手に入るイベントクエストが開催予定だ。このライトニングワークスは黄金に輝く刀身を持ち、黒をベースにした鞘に静かに光る稲妻のエンブレムは、太刀を使うハンターならば、ぜひ入手したい武器だ。イベントクエストの場所は水中闘技場、登場する大型モンスターはラギアクルスが2頭で必要HRは40。なお、10月28日以降の配信スケジュールに関しては、P.262を参照してほしい。


▲光り輝く刀身が美しい「ライトニングワークス」。この機会を逃さず入手しよう！

PICK UP ニュース5

12年ぶりでもダライアスらしさは健在!!

タイトーよりPSP向けとして今冬発売予定の『ダライアスバースト』。SF設定はスタジオオルフェの千葉智宏さんと黒田幸弘さんが携わっている。メカデザインには「機動戦士ガンダム00」など、多くのアニメ制作を手掛けた海老川兼武さんと柳瀬敬之さんが担当する。そのほか、バーストユニットと呼ばれるオプションから同時に攻撃を行う"バースト"など、ド派手な新要素も導入されたが、ゾーン分岐や海洋生物型のボスなど、定番要素は健在だ。


▲『ダライアス』といえば魚ボス。これは序盤に登場するアイアンフォルス。

PICK UP ニュース6

3人のホストガールにアキバは大盛り上がり!!

Xbox 360『ドリームクラブ』の発売に向けて、アキバではコスプレ衣装に身を包んだホストガールたちによる名刺交換イベントなどを開催。ホストガールから名刺をもらうために、男性たちが長蛇の列を形成していた。大型ディスプレイを15台搭載した痛バスや痛バンも登場し、アキバはピュアな男性たちで大盛り上がりの様子だった。


◀作品に登場するキャラクターに扮したホストガールがアキバに現れた！

電撃オンライン スタッフプチコラム

どもです、電撃オンライン・ニュース班のまり蔵です。ニュース班の仕事の1つに、イベントを取材してレポを書くというものがあります。ここでは、取材先での裏話なんぞをお届けしていこうかと。で、早速ですが28位『ドリクラ』イベントのレポについて。いやー、秋葉原は大混乱、ピュアな男性陣がホストガールの名刺を求めて群がる群がる。あまりに人が多くて、柵の上に登ったりしながら写真を撮影していました。改めて『ドリクラ』の人気を感じたイベントでした。

ハードウェアからグッズ、イベントまで全方位をカバー！

電撃ゲームス ホットピックス

DENGEKI GAMES HOT TOPICS

新型PS3の発売、さらにXbox 360 エリートが1万円値下げと熱い盛り上がりを見せる、ゲーム業界の今をお届け！ グッズ・イベント情報もありますよ。

Goods / Special / Topics / Event

Topics 初週14.8万台販売!! 新型PS3が華々しくスタート!!



新型PS3
（CECH-2000A）
価格
¥29,980（税込）

新型プレイステーション3のSPEC

CPU	Cell Broadband Engine™
GPU	RSX
サウンド出力	LPCM 7.1ch, Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD, DTS, DTS-HD, AAC
メモリ	256MB XDR Main RAM, 256 GDDR3 VRAM
ハードディスク	2.5インチ シリアルATA 120GB
通信機能	有線LAN（1000BASE-T）×1、IEEE 802.11 b/g、Bluetooth 2.0（EDR）
AV出力	HDMI端子×1、AVマルチ出力端子×1、光デジタル出力端子
USB端子	USB2.0×2
BDドライブ	BD 2倍速（BD-ROM）、DVD 8倍速（DVD-ROM）、CD 24倍速（CD-ROM）
消費電力	約250W
外形寸法	約290×65×290mm（幅×高さ×奥行き、突起物含まず）
重量	約3.2kg
同梱物	「プレイステーション3本体」×1、ワイヤレスコントローラ（DUAL SHOCK（R）3）×1、電源ケーブル×1、AVケーブル（コンポジット）×1、USBケーブル×1

週間販売台数の記録を更新！

8月19日に発表されてから、わずか2週間で発売に至った新型PlayStation3。HDD容量を80GBから120GBに増量、さらに薄型化のためにケースレイアウトを大幅に変えながらも¥29,980という、3万円を切る価格で打ち出してきた。この3万円という価格は、米国・欧州での価格299ドル、299ユーロと並んで「マジックプライス」と呼ばれており、一般層に普及が進んでいくための分岐点といわれている。9月3日に発売された新型PS3は、店頭では大きな混乱はなかったものの、9月3日から6日までの4日間で14万7928台を販売。これまでの週間販売台数の最高記録だった、2006年12月18日週の9.3万台を大きく上回る結果となった。これにより国内累計販売台数も350万台に到達。12月17日の『ファイナルファンタジーXIII』発売に向けて大きな前進となった。



◀同日に発売された『機動戦士ガンダム戦記』も約18万本（同梱版含む）を販売した。

8月31日～9月6日のPS3販売台数

週間	14万7928台
累計	350万6217台

（アスキー総研調べ）

システムソフトウェア3.0 ココが変わった!!

新型PS3の発売にあわせて、システムソフトウェアが3.0にアップデート！ XMBのデザイン変更のほか、多数のアップデートが施されているので要チェック！

① インフォメーションボードが新しくなった

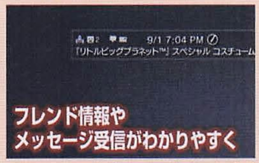
インフォメーションボードは「What's New」としてリニューアル。アイコンが大きく見やすくなった。



◀新しくなった「What's New」ではPS Storeの最新情報などがわかりやすくなった。

② XMBの画面デザインを変更

XMB画面の左上にオンラインのフレンド数などがわかるインフォメーションパネルを表示。



◀XMBの画面右上に、新たに「インフォメーションパネル」を搭載。メッセージ数などがひと目でわかる。

そのほかの主なアップデート内容

- テキストのコピー&ペーストが可能になった
- 右アナログスティックでビデオの早送り/早戻しができるようになった
- 「サウンド設定」に「音声同時出力」を追加
- 音楽ファイルのアップサンプリング出力に対応
- DTCP-IPに対応、ほか

Topics 『MH3(トライ)』とのコラボ「狩人麺」でキャンペーン実施中！

9月7日より販売している『モンスターハンター3（トライ）』と寿がきや食品のコラボ食品「狩人麺」（ハンターメン）。この機会にしか手に入らないプレミアムグッズのキャンペーンを11月30日まで実施中だ。キャンペーンの商品はA賞が「プレミアムモンハンプレート」（50名様）、B賞が「オリジナル狩人麺どんぶり」（450名様）となる。狩人麺についている応募券3点ぶんを1口としてハガキに貼り、希望の商品などを書いて応募しよう！ 詳しくは下記のキャンペーンサイトへ！

http://www.sugakiya.co.jp/campaign/



◀A賞はプレミアム感たっぷりのオリジナルプレートが当たる！ またとない機会に向けて、狩人麺を食べまくって応募しよう。

DATA
モンスターハンター3（トライ）
狩人麺ハンターメン
ピリ辛とんこつしょうゆらーめん
■発売中 ■寿がきや食品
■¥200（税込）

Goods ロアスよりニンテンドーDSi/DS Lite向けの3種類のケースが登場！

数々のゲーム機アクセサリーを手がけるロアスから、ニンテンドーDSi向けのケースが新たに3種類登場した。「SZC-GDI06」は、ACアダプターまでおさまるやや大きめのケースで、「SZC-GDI07」は衝撃に強い一体型ウレタン構造を採用する。「SZC-GDI08」はシンプルなデザインで、ニンテンドーDSi専用となる。

DATA
ニンテンドーDSi用ソフトケース
SZC-GDI08シリーズ
ブラック／ブルー／ピンク／イエロー
■発売中 ■ロアス ■オープン価格

◀ウォレット型のシンプルなソフトケース。DSi専用でDS/DS Liteには対応しない。色はイエローのほか、ブラックなど4種類から選ぶことができる。



▶ポーチ状でバッグに入れてもかさばりにくい。一体型ウレタン構造の採用で、バッグの中で動いても壊れにくい。色はブルーのほか4種類から選べる。

DATA
ニンテンドーDSi/DS Lite用
シンプルポーチ
SZC-GDI07シリーズ
ブラック／ブルー／グリーン／ピンク／ホワイト
■発売中 ■ロアス ■オープン価格

◀DS Lite/DSiだけでなく、ACアダプターの収納にまで対応したポーチ型のケース。そのぶんやや大きめだが、長時間の外出や旅行に最適。色は5種類から。

DATA
ニンテンドーDSi/DS Lite用
マルチポーチ
SZC-GDI06シリーズ
ブラック／ブルー／グリーン／ピンク／ホワイト
■発売中 ■ロアス ■オープン価格

Special さらにお買い得になった！ HDゲーム機購入ガイド

ハイビジョンの高解像度でゲームが楽しめるHDゲーム機が登場してから、はや数年。当時に比べるとHD対応テレビもグッと安くなり、今や各家庭に1台レベルにまで普及した。そんな今だからこそ、先日の新型PS3登場やXbox 360価格改定で、「そろそろHDゲーム機でも」と考えている人も多いのでは？　そこで今回は「HDゲーム機購入ガイド」という名目で、PS3とXbox 360、それぞれの購入のポイントを好き勝手に紹介する！

PlayStation3

■SCE
■￥29,980(税込)



薄くて軽い新型PS3が￥29,980！

9月3日より販売開始となった新型PS3。従来機よりも薄く、軽く、省電力となっただけでなく、値段もリーズナブルに。価格の高さがネックとなって買い控えていた人も、そろそろこの機会に買ってもいいのでは？　10月以降はいろいろと注目作も控えており、今のうちから買っておかないと、『FF XIII』が発売されたときに、いざ買おうと思っても売り切れで買えないなんてこともあるかもしれない。なお、新型PS3の登場により、従来型の販売価格も下がっているので、従来型のデザインのほうが好きだという人は、そちらを買うという選択もアリだろう。

オススメのポイント！

- ●BD再生をはじめとしたAVプレイヤーとしての機能が充実している
- ●LAN内のPCやHDDレコーダーに保存されている音楽や動画が再生できる
- ●今後、国内市場向けのタイトルが充実していく傾向にある
- ●オンライン協力・対戦プレイはほとんどのタイトルが課金ナシで遊べる
- ●インターネットブラウザ機能があるのでネットの閲覧程度ならPCの代わりになる
- ●換装可能な内蔵HDDは専用品ではなくバルクなどの汎用のものが使えてお得(※)
- ●ゲームのリージョンがフリーなので海外のPS3ソフトがそのまま動く
- ●アドホック・パーティーなどPSPと連動した機能が用意されている

※メーカー保証の対象外となります。

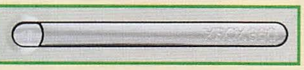
■本体と一緒にコレも買っておきたい！

「BDリモートコントローラ(SCE)」　¥3,600(税込)
BDプレイヤーとしてPS3をより快適に利用したいのなら、専用リモコンを買っておこう。

「ワイヤレスキーパッド(SCE)」　¥5,500(税込)
インターネットで検索をしたいときなど、ちょっとした文字入力用にあると便利。

Xbox 360

■マイクロソフト
■￥19,800～29,800(税込)



価格改定でエリートモデルもお手ごろに

9月10日より実施された、年末商戦に向けての価格改定で最上位のエリートが、これまでの60GB モデルと同価格にまで引き下げ。¥19,800のアーケードモデルと並んで、お手ごろなパッケージとなった。マイクロソフトのゲーム機ということで、DL販売のラインナップが強い傾向にあったが、8月11日の本体アップデートで、その傾向はさらに加速。マイクロソフトが無償で提供する開発環境「XNA Games Studio」を用いて制作されたオリジナルゲームの販売も開始し、新しいもの好きのヘビーゲーマーなら、ぜひとも手に入れておきたいハードとなった。

オススメのポイント！

- ●北米市場で特に人気が高いため海外のビッグタイトルが出やすい
- ●ソフトの体験版や紹介トレーラーなどDLCの配信が充実している
- ●オンライン協力・対戦プレイは基本的に有料だがそのぶんサービス内容は充実している
- ●オンライン協力・対戦プレイでのボイスチャット使用ユーザー率が高い
- ●アナログスティックの位置やトリガーなどコントローラはFPS系の操作がしやすい
- ●XBLAを含めアーケード指向が強くSTGや対戦格闘などのタイトルが熱い
- ●ひと昔前のタイトルが移植される際にオンライン要素が追加されることが多い
- ●発売時期がPS3より1年ほど早いぶん販売中のタイトル数が多い

■本体と一緒にコレも買っておきたい！

「Xbox Live 3500 マイクロソフト ポイント」　¥5,250(税込)
XBLAタイトルなど、豊富なDLCを存分に楽しむために、とりあえず3500MSPをチャージ！

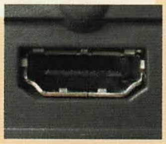
「虫姫さま ふたり 対応スティック(ホリ)」　¥14,800(税込)
アーケードから移植された良作が多く、ぜひともスティックを1つは持っておきたい。

HDゲーム機を買いに行く前に……
接続するTVの端子をチェック！

HDゲーム機を買う前の準備として、ぜひともチェックしてほしいのが、HDゲーム機を接続するテレビの入力端子。せっかくのHDゲーム機なので、最善の接続方法でプレイしたい。HDゲーム機とHD対応テレビを本体同梱のコンポジットAVケーブルで繋ぐなんてのは、まさに宝の持ち腐れ。だが、端子の種類なんてどれがいいのかわからないという人もいるだろう。そこで、各端子の形状と特徴をわかりやすく解説する。ベターなものから順に解説するので、用意できる環境のなかで一番いいものを選ぼう。

↓ TVに付いている主な入力端子 ↓

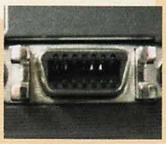
HDMI端子



▶PS3の発売時期にも影響を与え、最新鋭のHD映像に対応する入力端子。映像も音声もこれ1つですむので接続も簡単。なお、HDMIケーブルを買うときは、「バージョン1.3a」のものを選ぼう。

――― ⬆デジタル ⬇アナログ の境界線 ―――

D端子



▶コンポーネント入力を1つにまとめた端子で、差込口がローマ字のDの形をしているからD端子。この端子があり、D3～D5入力に対応していれば、HDゲーム機ならではの高画質が楽しめる。

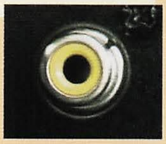
――― ⬆HD対応 ⬇HD非対応 の境界線 ―――

S端子



▶接続時の方向合わせが面倒くさいと評判の、ピン差し込み型の端子。コンポジット端子に比べると色のにじみも少なく、文字などの輪郭もクッキリと映し出されるので、そこそこ見やすくはある。

コンポジット端子



▶黄色が際立つ、通称ビデオ入力端子。正直なところ、HDゲーム機をこれで接続して遊ぶのは、もったいないとしかいいようのない画質。上記の選択肢があるのなら、そちらにしておいたほうがいい。

Goods 『ギタドラ』最新作のサントラが10月23日に発売

アーケードで絶賛稼働中のKONAMIの音楽ゲーム『GuitarFreaksV6 & DrumManiaV6 BLAZING!!!!』のサウンドトラックが10月23日に発売！　CD2枚組でアーケードオリジナルの新作とシステムBGMを含めた60曲以上を収録している。もちろん、サウンドトラック用に収録されたロングバージョンも用意されている。さらに、コナミスタイル限定となる初回盤では、Blu-ray Discの素材と製造技術を応用した高品質CDで、収録された原音を忠実に再生できるという（通常のCDプレーヤーで再生可能）。



◀人気『ギタドラ』シリーズのサントラが登場！　アーケードだけでなく、自宅でも聴きまくれる。

DATA
GuitarFreaksV6 & DrumManiaV6 BLAZING!!!! Original Soundtracks
■10月23日発売　■KONAMI
■¥2,940(税込)

Topics 『ルーンファクトリー3』モバイルサイトでデコメ絵文字配信中

本誌P.283でも紹介しているニンテンドーDS向けタイトル『ルーンファクトリー3』(発売元：マーベラスエンターテイメント）のデコメ絵文字が、公式モバイルサイトにて配信中！　本作は、モンスターに変身できる主人公マイスを操って、ファンタジー世界での日常や冒険を体験できるファンタジー生活SLG。ゲーム内に登場するヒロインとデートしたり結婚したりできるのも特徴だ。10月22日発売と1カ月先に迫った本作。バラ色のファンタジー生活を期待しつつ、ケータイも『ルーンファクトリー』色に染めてしまおう。



◀ヒロインとデートを重ねれば愛情度が高まり、やがて結婚ということになる。

DATA
『ルーンファクトリー3』
■10月22日発売　■マーベラスエンターテイメント
■¥5,229(税込)

Event 2008年度一番のタイトルがTGS会場で決定！

9月24日より27日まで千葉・幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ2009」。今年も会場にて「日本ゲーム大賞2009」大賞作品の発表受賞式が開催される。一般日には「アマチュア部門」(26日)、「フューチャー部門」(27日) の受賞作品が発表され、特にフューチャー部門は、会場で発表されたタイトルの中から選出されるので、何が選ばれるのか楽しみだ。

Event 「KYOTO CMEX 2009」で任天堂新作タイトルが遊べる！

9月26日から10月4日まで、アニメやゲーム、映画などの人材交流を図るイベント「KYOTO Cross Media Experience 2009」(KYOTO CMEX) が京都の施設数カ所で開催される。任天堂はKYOTO CMEXの一環として10月3日～4日の2日間に、東映太秦映画村でゲームイベントを開催。会場ではWiiタイトルの試遊やDSタイトルの体験版配信などが行われる予定だ。

電撃ゲームス RANKING

誕生記念! 月間TOP200

8月3日～8月30日

電撃ゲームス誕生を記念して、ソフト売り上げランキングTOP200を発表！　夏商戦を制したのは『ドラゴンクエストⅨ』。ミリオン目前の『トモダチコレクション』は2位！











1	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	2009.7.11	月間 413,137本	累計 3,783,999本
2	トモダチコレクション	DS	任天堂	ETC	¥3,800	2009.6.18	月間 366,332本	累計 905,069本
3	モンスターハンター3（トライ）	Wii	カプコン	ACT	¥7,340	2009.8.1	月間 306,676本	累計 833,418本
4	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	PS2	バンダイナムコゲームス	SLG	¥7,329	2009.8.6	月間 282,878本	累計 282,878本
5	Wiiスポーツ リゾート	Wii	任天堂	SPG	¥4,800	2009.6.25	月間 249,110本	累計 1,076,195本
6	テイルズ オブ バーサス	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,200	2009.8.6	月間 190,808本	累計 190,808本
7	ぷよぷよ7	DS	セガ	PZG	¥5,040	2009.7.30	月間 95,428本	累計 144,400本
8	仮面ライダー クライマックスヒーローズ	PS2	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	2009.8.6	月間 84,117本	累計 84,117本
9	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	PSP	カプコン	ACT	¥3,140	2008.10.30	月間 79,501本	累計 930,210本
10	Jリーグ ウイニングイレブン2009 クラブチャンピオンシップ	PS2	KONAMI	SPG	¥5,980	2009.8.6	月間 61,745本	累計 61,745本
11	いろづきチンクルの恋のバルーントリップ	DS	任天堂	AVG	¥4,800	2009.8.6	月間 59,477本	累計 59,477本
12	ブラッド オブ バハムート	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	2009.8.6	月間 58,112本	累計 58,112本
13	ペンギンの問題X 天空の7戦士	DS	KONAMI	AVG	¥5,250	2009.7.23	月間 54,997本	累計 118,264本
14	MELTY BLOOD Actress Again	PS2	エコールソフトウェア	FTG	¥6,090	2009.8.20	月間 54,160本	累計 54,160本
15	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	Wii	バンダイナムコゲームス	SLG	¥7,329	2009.8.6	月間 48,255本	累計 48,255本
16	おかえり!ちびロボ!ハッピーリッチー大そうじ!	DS	任天堂	ACT	¥4,800	2009.7.23	月間 47,645本	累計 112,262本
17	マグナカルタ2	Xbox 360	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	2009.8.6	月間 44,804本	累計 44,804本
18	DREAM C CLUB	Xbox 360	ディースリー・パブリッシャー	SLG	¥7,140	2009.8.27	月間 42,375本	累計 42,375本
19	ARMORED CORE 3 Portable	PSP	フロム・ソフトウェア	ACT	¥3,990	2009.7.30	月間 30,830本	累計 73,986本
20	ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団「ボクと秘密の地図」	PSP	SCE	AVG	¥4,980	2009.7.2	月間 29,166本	累計 162,138本
21	ソウルキャリバー Broken Destiny	PSP	バンダイナムコゲームス	FTG	¥6,279	2009.8.27	月間 27,354本	累計 27,354本
22	EA SPORTS アクティブ パーソナルトレーナー Wii 30日生活改善プログラム	Wii	エレクトロニック・アーツ	ETC	¥7,140	2009.8.6	月間 25,987本	累計 25,987本
23	プロ野球スピリッツ6	PS2	KONAMI	SPG	¥6,980	2009.7.16	月間 25,283本	累計 109,918本
24	スパロボ学園	DS	バンダイナムコゲームス	SLG	¥6,279	2009.8.27	月間 25,225本	累計 25,225本
25	Wii Fit	Wii	任天堂	ETC	¥8,800	2007.12.1	月間 24,841本	累計 3,450,792本
26	おおかみかくし	PSP	KONAMI	AVG	¥5,500	2009.8.20	月間 23,097本	累計 23,097本
27	マリオカートWii	Wii	任天堂	RCG	¥5,800	2008.4.10	月間 22,814本	累計 2,355,369本
28	ポケットモンスター プラチナ	DS	発売：(株)ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	2008.9.13	月間 21,646本	累計 2,501,269本
29	レッドファクション:ゲリラ	PS3	スパイク	ACT	¥7,140	2009.8.6	月間 20,900本	累計 20,900本
30	プロ野球スピリッツ6	PS3	KONAMI	SPG	¥7,980	2009.7.16	月間 20,803本	累計 130,669本
31	極上!! めちゃモテ委員長 ガールズ『モテ・カワ』BOX	DS	KONAMI	ETC	¥4,800	2009.7.30	月間 19,958本	累計 27,638本
32	BLEACH DS 4th:フレイム・ブリンガー	DS	セガ	ACT	¥5,040	2009.8.6	月間 19,872本	累計 19,872本
33	初音ミク -Project DIVA-	PSP	セガ	ACT	¥6,090	2009.7.2	月間 19,445本	累計 174,952本
34	必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.14 CR新世紀エヴァンゲリオン～最後のシ者～	PS2	ディースリー・パブリッシャー	SLG	¥6,510	2009.7.30	月間 18,305本	累計 51,511本
35	日本経済新聞社監修 知らないままでは損をする「モノやお金のしくみ」DS	DS	任天堂	ETC	¥3,800	2009.8.27	月間 16,790本	累計 16,790本
36	家庭教師ヒットマンREBORN! DS フレイムランブルX 未来超爆発!!	DS	タカラトミー	ACT	¥5,040	2009.7.23	月間 16,694本	累計 51,144本
37	太鼓の達人Wii	Wii	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,980	2008.12.11	月間 16,505本	累計 596,930本
38	メタルファイト ベイブレード	DS	ハドソン	ACT	¥5,775	2009.3.26	月間 15,958本	累計 104,003本
39	マリオカートDS	DS	任天堂	RCG	¥4,800	2005.12.8	月間 15,743本	累計 3,447,126本
40	めっちゃ! 太鼓の達人DS 7つの島の大冒険	DS	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	2008.4.24	月間 15,485本	累計 620,395本
41	New スーパーマリオブラザーズ	DS	任天堂	ACT	¥4,800	2006.5.25	月間 15,478本	累計 5,243,287本
42	薄桜鬼 随想録	PS2	アイディアファクトリー	AVG	¥5,040	2009.8.27	月間 15,048本	累計 15,048本
43	リズム天国ゴールド	DS	任天堂	ACT	¥3,800	2008.7.31	月間 12,912本	累計 1,731,988本
44	塊魂TRIBUTE	PS3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	2009.7.23	月間 12,236本	累計 49,329本
45	Gears of War 2	Xbox 360	マイクロソフト	ACT	¥8,190	2009.7.30	月間 12,216本	累計 53,585本
46	マリオ&ルイージRPG3!!!	DS	任天堂	A・RPG	¥4,800	2009.2.11	月間 11,851本	累計 681,517本
47	とんがりボウシと魔法の365にち	DS	KONAMI	ETC	¥4,800	2008.11.13	月間 11,727本	累計 426,271本
48	キングダム ハーツ 358/2 Days	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	2009.5.30	月間 11,532本	累計 556,043本
49	スローンとマクヘールの謎の物語	DS	レベルファイブ	PZG	¥3,500	2009.5.21	月間 11,075本	累計 206,972本
50	イナズマイレブン	DS	レベルファイブ	RPG	¥4,800	2008.8.22	月間 11,002本	累計 413,878本
51	ナナシ ノ ゲエム 目	DS	スクウェア・エニックス	AVG	¥5,040	2009.8.27	月間 10,572本	累計 10,572本
52	しゅごキャラ! ノリノリ!キャラなりズム♪	DS	KONAMI	ACT	¥5,250	2009.8.6	月間 10,321本	累計 10,321本
53	必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズDS Vol.4 CR新世紀エヴァンゲリオン～最後のシ者～	DS	ディースリー・パブリッシャー	SLG	¥6,090	2009.7.30	月間 10,073本	累計 20,561本
54	クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- アルティメットヒッツ	PSP	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥2,940	2009.7.30	月間 9,989本	累計 12,459本
55	ポケモン不思議のダンジョン 空の探検隊	DS	発売：(株)ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	2009.4.18	月間 9,800本	累計 363,770本
56	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST -暁の王子-	Wii	スクウェア・エニックス	AVG	¥6,090	2009.8.13	月間 9,512本	累計 9,512本
57	薄桜鬼 ポータブル	PSP	アイディアファクトリー	AVG	¥5,040	2009.8.27	月間 9,200本	累計 9,200本
58	おいでよ どうぶつの森	DS	任天堂	ETC	¥4,800	2005.11.23	月間 9,063本	累計 5,080,925本
59	わがままファッション ガールズモード	DS	任天堂	ETC	¥4,800	2008.10.23	月間 8,827本	累計 838,720本
60	ドラゴンボール 天下一大冒険	Wii	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,140	2009.7.23	月間 8,550本	累計 24,306本
61	金色のコルダ2 f アンコール	PSP	コーエー	SLG	¥5,040	2009.8.20	月間 8,497本	累計 8,497本
62	メモリーズオフ6 Next Relation	PS2	5pb.	AVG	¥7,140	2009.8.27	月間 8,362本	累計 8,362本
63	Wiiスポーツ	Wii	任天堂	SPG	¥4,800	2006.12.2	月間 8,167本	累計 3,406,670本
64	大乱闘スマッシュブラザーズX	Wii	任天堂	ACT	¥6,800	2008.1.31	月間 7,874本	累計 1,946,297本
65	街へいこうよ どうぶつの森	Wii	任天堂	ETC	¥5,800	2008.11.20	月間 7,694本	累計 1,096,800本
66	流行り神3 警視庁怪異事件ファイル	PSP	日本一ソフトウェア	AVG	¥5,229	2009.8.6	月間 7,615本	累計 7,615本
67	レッドファクション:ゲリラ	Xbox 360	スパイク	ACT	¥7,140	2009.8.6	月間 7,406本	累計 7,406本
68	忍者活劇 天誅 参 Portable	PSP	フロム・ソフトウェア	ACT	¥3,990	2009.8.27	月間 7,361本	累計 7,361本
69	S.Y.K　～新説西遊記～	PS2	アイディアファクトリー	AVG	¥7,140	2009.8.20	月間 7,355本	累計 7,355本
70	戦国BASARA BATTLE HEROES	PSP	カプコン	ACT	¥5,490	2009.4.9	月間 7,232本	累計 215,147本
71	ToHeart2 PORTABLE Wパック	PSP	アクアプラス	AVG	¥7,140	2009.7.30	月間 6,999本	累計 26,578本
72	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	DS	任天堂	ACT	¥4,800	2008.11.6	月間 6,943本	累計 1,096,819本
73	マリオパーティDS	DS	任天堂	ETC	¥4,800	2007.11.8	月間 6,690本	累計 1,893,286本
74	パワプロクンポケット11	DS	KONAMI	SPG	¥5,250	2008.12.18	月間 6,663本	累計 277,341本

※価格はすべて税込みです。

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計
75	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム	DS	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥5,040	2009.1.29	6,566本	222,176本
76	あこがれガールズコレクション ステキにナースDays	DS	クリエイティヴ・コア	AVG	¥5,040	2009.8.6	6,322本	6,322本
77	ドラゴンボール改 サイヤ人来襲	DS	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,040	2009.4.29	6,296本	191,276本
78	ザ・キング・オブ・ファイターズ XII	PS3	SNKプレイモア	FTG	¥7,140	2009.7.30	6,276本	18,970本
79	逆転検事	DS	カプコン	AVG	¥5,040	2009.5.28	6,262本	303,433本
80	太鼓の達人DS タッチでドコドン!	DS	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	2007.7.26	6,257本	632,842本
81	恐怖体感 呪怨	Wii	AQインタラクティブ	AVG	¥5,040	2009.7.30	6,151本	11,245本
82	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～	PSP	SCE	FTG	¥4,980	2009.5.14	6,091本	91,583本
83	DECASPORTA2 Wiiでスポーツ"10"種目	Wii	ハドソン	SPG	¥5,040	2009.4.16	5,955本	67,039本
84	ぷよぷよ! スペシャルプライス	PSP	セガ	PZG	¥2,940	2008.6.19	5,810本	60,433本
85	はじめてのWiiパック	Wii	任天堂	ETC	¥4,800	2006.12.2	5,701本	2,779,953本
86	みんなのGOLF5 PS3 the Best	PS3	SCE	SPG	¥3,800	2008.12.11	5,522本	66,493本
87	クプ～!!まめゴマ!	DS	クリエイティヴ・コア	SLG	¥5,040	2009.7.16	5,469本	11,734本
88	新世紀エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	PSP	ブロッコリー	ACT	¥5,040	2009.7.30	5,453本	15,350本
89	レイトン教授と最後の時間旅行	DS	レベルファイブ	AVG	¥5,040	2008.11.27	5,415本	756,500本
90	Wiiであそぶ ピクミン2	Wii	任天堂	ACT	¥3,800	2009.3.12	5,395本	126,663本
91	クイズマジックアカデミーDS	DS	KONAMI	ETC	¥5,250	2008.9.12	5,384本	215,518本
92	グランド・セフト・オート・バイスシティ・ストーリーズ Best Price!	PSP	カプコン	ACT	¥3,140	2009.2.19	5,380本	47,392本
93	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット PS3 the Best	PS3	KONAMI	ACT	¥3,990	2009.6.18	5,363本	22,834本
94	みんなのGOLF ポータブル2 PSP the Best	PSP	SCE	SPG	¥2,800	2009.3.5	5,328本	34,734本
95	ワールドサッカー ウイニングイレブン2009	PSP	KONAMI	SPG	¥4,980	2009.1.29	5,150本	279,856本
96	メイドイン俺	DS	任天堂	ACT	¥4,800	2009.4.29	5,041本	165,529本
97	もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	DS	任天堂	ETC	¥2,800	2005.12.29	4,946本	4,896,756本
98	かわいい子猫DS2	DS	エム・ティー・オー	ETC	¥5,040	2009.7.23	4,920本	6,978本
99	F.E.A.R.2 PROJECT ORIGIN	PS3	サイバーフロント	STG	¥7,665	2009.8.27	4,888本	4,888本
100	ハートの国のアリス	PSP	プロトタイプ	AVG	¥5,460	2009.8.20	4,785本	4,785本
101	プロ野球 ファミスタDS2009	DS	バンダイナムコゲームス	SPG	¥5,040	2009.4.2	4,776本	104,817本
102	ToHeart2 PORTABLE	PSP	アクアプラス	AVG	¥5,040	2009.7.30	4,770本	10,734本
103	グランド・セフト・オート・リバティーシティ・ストーリーズ Best Price!	PSP	カプコン	ACT	¥3,140	2008.7.24	4,764本	96,662本
104	立体ピクロス	DS	任天堂	PZG	¥3,800	2009.3.12	4,752本	160,192本
105	マリオパーティ8	Wii	任天堂	ETC	¥5,800	2007.7.26	4,743本	1,453,404本
106	つよきす2学期 ～Swift Love～	PS2	レヴォリューション	AVG	¥7,140	2009.7.30	4,700本	17,676本
107	剣と魔法と学園モノ。2	PSP	アクワイア	RPG	¥5,229	2009.6.25	4,649本	70,174本
108	遊☆戯☆王 ファイブディーズ STARDUST ACCELERATOR -WORLD CHAMPIONSHIP 2009-	DS	KONAMI	TBL	¥5,250	2009.3.26	4,634本	105,324本
109	Wiiであそぶ ちびロボ!	Wii	任天堂	A・AVG	¥3,800	2009.6.11	4,599本	34,321本
110	実況パワフルプロ野球2009	PS2	KONAMI	SPG	¥4,980	2009.3.19	4,530本	155,692本
111	ファイナルファンタジー タクティクス 獅子戦争 アルティメットヒッツ	PSP	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥2,940	2009.7.30	4,494本	5,754本
112	戦場のヴァルキュリア PS3 the Best	PS3	セガ	S・RPG	¥3,990	2009.3.5	4,429本	57,403本
113	高校野球道DS	DS	スパイク	SLG	¥5,040	2009.7.23	4,295本	8,674本
114	ポケットモンスター ダイヤモンド	DS	発売：(株)ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	2006.9.28	4,251本	3,245,451本
115	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ～ん大変身!	DS	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	2009.3.19	4,248本	76,413本
116	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,490	2008.7.17	4,242本	1,296,729本
117	ジュエルペット ～かわいい魔法のファンタジー～	DS	エム・ティー・オー	ACT	¥5,040	2009.4.30	4,190本	26,224本
118	太鼓の達人 ぽ～たぶる2	PSP	バンダイナムコゲームス	SLG	¥5,040	2006.9.7	4,186本	203,567本
119	財団法人日本漢字能力検定協会公認 漢検DS3 デラックス	DS	ロケットカンパニー	ETC	¥2,940	2009.4.9	4,031本	41,361本
120	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS+	PSP	KONAMI	ACT	¥2,400	2007.9.20	3,995本	441,735本
121	多湖輝の頭の体操 第1集 謎解き世界一周旅行	DS	レベルファイブ	PZG	¥3,200	2009.6.18	3,993本	33,813本
122	逆転裁判 蘇る逆転 NEW Best Price! 2000	DS	カプコン	AVG	¥2,100	2008.4.17	3,989本	112,850本
123	DEVIL MAY CRY 4 PS3 the Best	PS3	カプコン	ACT	¥2,990	2009.7.23	3,959本	6,819本
124	実況パワフルプロ野球 ポータブル3	PSP	KONAMI	SPG	¥5,250	2008.5.29	3,935本	406,595本
125	麻雀格闘倶楽部 全国対戦版 コナミ・ザ・ベスト	PSP	KONAMI	TBL	¥2,980	2008.4.24	3,894本	51,358本
126	カラオケJOYSOUND Wii	Wii	ハドソン	ETC	¥6,090	2008.12.18	3,866本	260,132本
127	戦国BASARA2 英雄外伝 PS2 the Best	PS2	カプコン	ACT	¥3,140	2008.8.7	3,846本	59,187本
128	機動戦士ガンダム 戦場の絆ポータブル	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,090	2009.3.26	3,810本	198,021本
129	プロ野球チームをつくろう!2	DS	セガ	SLG	¥5,229	2009.5.21	3,791本	92,487本
130	桃太郎電鉄20周年	DS	ハドソン	TBL	¥5,229	2008.12.18	3,778本	304,273本
131	大合奏! バンドブラザーズDX	DS	任天堂	ETC	¥4,800	2008.6.26	3,755本	525,020本
132	たまごっちのキラキラおみせっち	DS	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,040	2008.11.27	3,722本	250,148本
133	ぷよぷよ! スペシャルプライス	Wii	セガ	PZG	¥2,940	2008.6.19	3,646本	37,786本
134	F.E.A.R.2 PROJECT ORIGIN	Xbox 360	サイバーフロント	STG	¥7,665	2009.8.27	3,635本	3,635本
135	僕の私の塊魂 PSP the Best	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥2,800	2006.12.7	3,516本	94,870本
136	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー アルティメットヒッツ	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥2,940	2008.10.23	3,485本	69,238本
137	逆転裁判3 NEW Best Price! 2000	DS	カプコン	AVG	¥2,100	2008.4.24	3,470本	95,356本
138	ライブオンDS	DS	アクワイア	ETC	¥5,040	2009.8.20	3,451本	3,451本
139	逆転裁判2 NEW Best Price! 2000	DS	カプコン	AVG	¥2,100	2008.4.17	3,416本	89,215本
140	VALHALLA KNIGHTS 2 BATTLE STANCE-ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス-	PSP	マーベラスエンターテイメント	A・RPG	¥3,990	2009.6.25	3,396本	33,184本
141	無限航路	DS	セガ	RPG	¥5,500	2009.6.11	3,348本	71,207本
142	メタルスラッグコンプリート SNKベストコレクション	PSP	SNKプレイモア	ACT	¥2,079	2009.6.18	3,334本	14,030本
143	Wiiであそぶ マリオテニスGC	Wii	任天堂	SPG	¥3,800	2009.1.15	3,311本	197,649本
144	NARUTO-ナルト- 疾風伝 忍列伝III	DS	タカラトミー	ACT	¥5,040	2009.4.29	3,243本	40,963本
145	ソニッククロニクル 闇次元からの侵略者	DS	セガ	RPG	¥5,040	2009.8.6	3,238本	3,238本
146	モンスターハンター2 PS2 the Best	PS2	カプコン	ACT	¥3,140	2007.7.19	3,211本	164,521本
147	ポケットモンスター パール	DS	発売：(株)ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	2006.9.28	3,203本	2,674,002本
148	NUGA-CEL! (ヌガ・セル)	PS2	アイディアファクトリー	S・RPG	¥7,140	2009.7.30	3,170本	8,798本
149	ぷよぷよ! スペシャルプライス	DS	セガ	PZG	¥2,940	2008.6.19	3,169本	176,517本
150	イースI&IIクロニクルズ	PSP	日本ファルコム	RPG	¥5,040	2009.7.16	3,165本	25,504本
151	龍が如く2 PS2 the Best	PS2	セガ	A・AVG	¥1,890	2007.12.6	3,142本	312,493本
152	実況パワフルプロ野球NEXT	Wii	KONAMI	SPG	¥5,980	2009.3.19	3,124本	76,563本
153	真・三國無双5 Empires	PS3	コーエー	ACT	¥5,040	2009.5.28	3,098本	153,882本
154	逆転裁判4 NEW Best Price! 2000	DS	カプコン	AVG	¥2,100	2008.4.24	3,093本	87,342本
155	ARMORED CORE for Answer PS3 the Best	PS3	フロム・ソフトウェア	ACT	¥2,940	2008.12.18	3,076本	28,060本
156	グランド・セフト・オートIV PS3 the Best	PS3	カプコン	ACT	¥3,990	2009.8.27	3,074本	3,074本
157	ポップンミュージック	Wii	KONAMI	SLG	¥5,800	2009.8.6	3,069本	3,069本
158	ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード2 目覚める勇者	Wii	バンダイナムコゲームス	A・AVG	¥6,090	2009.2.26	3,054本	105,165本
159	世界ふしぎ発見!DS 伝説のヒトシ君人形を探せ!	DS	フリュー	AVG	¥5,040	2009.8.6	2,996本	2,996本
160	ロックマン エグゼ バトルチップGP	GBA	カプコン	SLG	¥4,800	2003.8.8	2,975本	60,633本
161	ワールドサッカー ウイニングイレブン2009	PS3	KONAMI	SPG	¥7,980	2008.11.27	2,962本	439,262本
162	メタルスラッグコンプリート SNKベストコレクション	PS2	SNKプレイモア	ACT	¥2,079	2009.6.18	2,941本	11,344本
163	250万人の漢検プレミアム 全級全漢字完全制覇	DS	iEインスティテュート	ETC	¥3,990	2009.4.23	2,928本	21,149本
164	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君 アルティメットヒッツ	PS2	スクウェア・エニックス	RPG	¥2,940	2006.7.20	2,894本	160,056本
165	ロロナのアトリエ ～アーランドの錬金術士～	PS3	ガスト	RPG	¥7,140	2009.6.25	2,862本	68,497本
166	キングダム ハーツII FINAL MIX+ アルティメットヒッツ	PS2	スクウェア・エニックス	RPG	¥2,940	2008.6.26	2,849本	69,656本
167	DS美文字トレーニング	DS	任天堂	ETC	¥3,800	2008.3.13	2,836本	533,150本
168	EA SPORTS グランドスラム テニス	Wii	エレクトロニック・アーツ	SPG	¥6,090	2009.7.2	2,834本	14,826本
169	ウイニングイレブン プレーメーカー2009	Wii	KONAMI	SPG	¥7,140	2009.5.14	2,741本	45,087本
170	戦国BASARA2 Best Price!	PS2	カプコン	ACT	¥2,090	2008.9.25	2,730本	29,633本
171	もっと速く!正確に! 数センス・計算力UPトレーニング すうトレ	DS	ベネッセコーポレーション	ETC	¥3,990	2008.12.4	2,726本	57,496本
172	なりそこない英雄譚 ～太陽と月の物語～	PSP	アイレムソフトウェアエンジニアリング	RPG	¥5,040	2009.7.23	2,723本	8,923本
173	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PSP the Best	PSP	KONAMI	ACT	¥2,800	2007.9.20	2,697本	94,134本
174	バイオハザード4 PS2 the Best	PS2	カプコン	A・AVG	¥3,140	2008.7.24	2,697本	92,292本
175	脳を鍛える大人のDSトレーニング	DS	任天堂	ETC	¥2,800	2005.5.19	2,695本	3,631,601本
176	メモリーズオフ6 Next Relation	Xbox 360	5pb.	AVG	¥7,140	2009.8.27	2,685本	2,685本
177	PUNCH-OUT!!	Wii	任天堂	SPG	¥5,800	2009.7.23	2,683本	8,820本
178	英語が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け	DS	任天堂	ETC	¥3,800	2007.3.29	2,658本	604,843本
179	スーパーロボット大戦K	DS	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	2009.3.20	2,658本	185,751本
180	ユービーアイ・ザ・ベスト レインボーシックス ベガス2	PS3	ユービーアイソフト	STG	¥2,940	2009.7.30	2,625本	3,811本
181	ユービーアイ・ザ・ベスト アサシン クリード	PS3	ユービーアイソフト	ACT	¥2,940	2008.12.4	2,612本	26,679本
182	ファイナルファンタジー アルティメットヒッツ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥2,940	2009.7.30	2,607本	3,187本
183	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,490	2007.11.22	2,586本	1,271,922本
184	ティアーズ・トゥ・ティアラ -花冠の大地- AQUAPRICE2800	PS3	アクアプラス	S・RPG	¥2,940	2009.7.16	2,579本	6,727本
185	スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団 アルティメットヒッツ	DS	スクウェア・エニックス	A・AVG	¥2,940	2008.10.23	2,527本	41,637本
186	ファンタシースターZERO	DS	セガ	RPG	¥5,040	2008.12.25	2,520本	198,183本
187	スーパーロボット大戦Z スペシャルディスク	PS2	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥5,229	2009.3.5	2,510本	56,211本
188	クロノ・トリガー	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,040	2008.11.20	2,507本	512,258本
189	ファイナルファンタジーIII アルティメットヒッツ	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥2,940	2008.10.23	2,489本	48,720本
190	無双OROCHI PSP the Best	PSP	コーエー	ACT	¥2,940	2009.7.23	2,486本	3,847本
191	無双OROCHI 魔王再臨	PSP	コーエー	ACT	¥5,544	2008.11.27	2,477本	239,451本
192	A列車で行こうDS	DS	アートディンク	SLG	¥5,500	2009.4.23	2,474本	36,142本
193	ワールドサッカー ウイニングイレブン2009	PS2	KONAMI	SPG	¥6,980	2009.1.29	2,456本	253,217本
194	SDガンダム GGENERATION PORTABLE PSP the Best	PSP	バンダイナムコゲームス	SLG	¥2,800	2008.10.23	2,448本	24,431本
195	ぷよぷよ! スペシャルプライス	PS2	セガ	PZG	¥2,940	2008.6.19	2,411本	29,191本
196	桃太郎電鉄16 北海道大移動の巻! PS2 the Best	PS2	ハドソン	TBL	¥3,800	2009.2.5	2,409本	30,111本
197	レイトン教授と不思議な町	DS	レベルファイブ	AVG	¥4,800	2007.2.15	2,391本	925,163本
198	実況パワフルメジャーリーグ2009	Wii	KONAMI	SPG	¥5,980	2009.4.29	2,339本	42,942本
199	グランド・セフト・オート・サンアンドレアス Best Price!	PS2	カプコン	ACT	¥1,990	2009.7.23	2,338本	3,352本
200	がんばる私の家計ダイアリー	DS	任天堂	ETC	¥3,800	2007.7.12	2,336本	590,608本

次のページでは
機種別TOP5 !

ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイグ　A・RPG●アクション・ロールプレイング
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー
A・AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

機種別ソフト売り上げ

ランキングTOP5

8月3日～8月30日

機種別で見てみると、DSやWiiはもちろん、PS2ソフトも売り上げは好調。Xbox 360は新作ソフトが2本ランクイン。

DS ソフト月間ランキング TOP5

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計
1	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	2009.7.11	413,137本	3,783,999本
2	トモダチコレクション	任天堂	ETC	¥3,800	2009.6.18	366,332本	905,069本
3	ぷよぷよ7	セガ	PZG	¥5,040	2009.7.30	95,428本	144,400本
4	いろづきチンクルの恋のバルーントリップ	任天堂	AVG	¥4,800	2009.8.6	59,477本	59,477本
5	ブラッド オブ バハムート	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	2009.8.6	58,112本	58,112本

PSP ソフト月間ランキング TOP5

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計
1	テイルズ オブ バーサス	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,200	2009.8.6	190,808本	190,808本
2	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	カプコン	ACT	¥3,140	2008.10.30	79,501本	930,210本
3	ARMORED CORE 3 Portable	フロム・ソフトウェア	ACT	¥3,990	2009.7.30	30,830本	73,986本
4	ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団「ボクと秘密の地図」	SCE	AVG	¥4,980	2009.7.2	29,166本	162,138本
5	ソウルキャリバー Broken Destiny	バンダイナムコゲームス	FTG	¥6,279	2009.8.27	27,354本	27,354本

Wii ソフト月間ランキング TOP5

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計
1	モンスターハンター3（トライ）	カプコン	ACT	¥7,340	2009.8.1	306,676本	833,418本
2	Wii Sports Resort	任天堂	SPG	¥4,800	2009.6.25	249,110本	1,076,195本
3	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	バンダイナムコゲームス	SLG	¥7,329	2009.8.6	48,255本	48,255本
4	EA SPORTS アクティブ パーソナルトレーナー Wii 30日生活改善プログラム	エレクトロニック・アーツ	ETC	¥7,140	2009.8.6	25,987本	25,987本
5	Wii Fit	任天堂	ETC	¥8,800	2007.12.1	24,841本	3,450,792本

PS3 ソフト月間ランキング TOP5

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計
1	レッドファクション:ゲリラ	スパイク	ACT	¥7,140	2009.8.6	20,900本	20,900本
2	プロ野球スピリッツ6	KONAMI	SPG	¥7,980	2009.7.16	20,803本	130,669本
3	塊魂TRIBUTE	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	2009.7.23	12,236本	49,329本
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ XII	SNKプレイモア	FTG	¥7,140	2009.7.30	6,276本	18,970本
5	みんなのGOLF5 PS3 the Best	SCE	SPG	¥3,800	2008.12.11	5,522本	66,493本

Xbox 360 ソフト月間ランキング TOP5

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計
1	マグナカルタ2	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	2009.8.6	44,804本	44,804本
2	DREAM C CLUB	D3パブリッシャー	SLG	¥7,140	2009.8.27	42,375本	42,375本
3	Gears of War 2	マイクロソフト	ACT	¥8,190	2009.7.30	12,216本	53,585本
4	レッドファクション:ゲリラ	スパイク	ACT	¥7,140	2009.8.6	7,406本	7,406本
5	F.E.A.R.2 PROJECT ORIGIN	サイバーフロント	STG	¥7,665	2009.8.27	3,635本	3,635本

PS2 ソフト月間ランキング TOP5

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計
1	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	バンダイナムコゲームス	SLG	¥7,329	2009.8.6	282,878本	282,878本
2	仮面ライダー クライマックスヒーローズ	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	2009.8.6	84,117本	84,117本
3	Jリーグ ウイニングイレブン2009 クラブチャンピオンシップ	KONAMI	SPG	¥5,980	2009.8.6	61,745本	61,745本
4	MELTY BLOOD Actress Again	エコールソフトウェア	FTG	¥6,090	2009.8.20	54,160本	54,160本
5	プロ野球スピリッツ6	KONAMI	SPG	¥6,980	2009.7.16	25,283本	109,918本

次号から電撃ゲームスの読者による「最近購入したソフトランキング」を公開!

電撃ゲームス Vol.2（10月30日発売予定）では、アスキー総研調べによる販売店のソフト売り上げランキングのほか、電撃ゲームスの読者が最近購入したソフト、注目している発売前のソフトがわかるランキングを公開予定！ 販売店で売れたソフトと、電撃ゲームス読者による人気ソフトランキングを見比べることができちゃいます。本誌の読者アンケートのほか、メールでの投稿も受け付けます。たくさんのご応募をお待ちしております。

ハガキで応募

付属のハガキから応募できます。読者アンケート（P.227）にお答えください。20の「最近購入したゲーム」が「読者人気ソフトランキング」に反映される質問になります。23の「これから発売されるゲーム」が「前評判ランキング」に反映される質問になります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

件名を「電撃ゲームスランキング」にして、次の2つを書いて、下のメールアドレスにお間違えのないように送信してください。①最近購入したソフトのタイトルと機種名を正確に3つ。②注目している発売前のタイトルを新作ソフトスケジュール（P.326～329）のゲーム名の前にある番号を3つ。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

DENGEKI GAMES 電撃ゲームス REVIEW レビュー

編集部が注目する新作ソフトを、2つのチームとゲストの3つの視点でレビューします！

»ベテランチーム» これまでレビュアー経験アリのベテラン組！

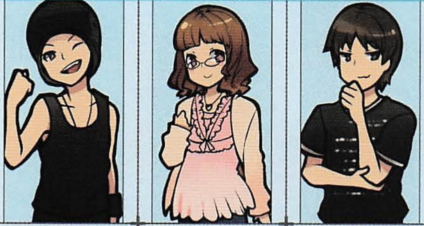


ウォルフ中村
傾向：じっくりプレイして、遊びやすさや、システム部分を分析！
好きなゲーム：・『みんなのGOLF5』 ・『戦場のヴァルキュリア』

ヤネウラモユコ
傾向：感性を重視したい気持ちと葛藤中。ゲーム全体を分析します。
好きなゲーム：・『オブリビオン』 ・『リトルビッグプラネット』

まさん
傾向：ユーザー視点のライター。操作性やバランスも重視します。
好きなゲーム：・『真・女神転生Ⅲマニアクス』 ・『くまうた』

»ルーキーチーム» 若手ライターの3人組が、レビューに挑戦！



ユート
傾向：ノリと直感でレビュー。BGMやビジュアルにも迫ります！
好きなゲーム：・『モンスターハンター』 ・『スーパーロボット大戦』シリーズ

リチョーよしみ
傾向：新しいゲームにいつもドキドキ。アクションゲームは苦手…。
好きなゲーム：・『ポケットモンスター』シリーズ ・『テトリス』

ツヅライ
傾向：自分の好みに左右されず、常に冷静なレビューを心がける。
好きなゲーム：・『ペルソナ4』 ・『.hack//G.U.』シリーズ

»ゲストレビュアー» レギュラーではなく、毎号変わるゲストたち

各タイトル3番目のレビュアーは、基本的にそのタイトルの担当編集や担当ライターが担当します。ちなみに今回は第1回目のため、事前情報＆先入観ナシのライターが担当している場合もあったりします。

【点数について】 点数は5点きざみの100点満点です。

100点	誰にでもオススメできる超優秀作品。迷わず購入して大丈夫と、自信を持ってお届けします！
90点	ゲームファンなら誰もが楽しめる優秀作品。とりあえず買っておいて損はありません。
80点	キラリと光る魅力が感じられる作品。遊ぶ人によっては、点数以上に楽しめるはず。
70点	平均的な水準はクリアしている作品。自分の興味の度合いによっては迷わず買いのときも。
60点	おもしろいけれど、あと一歩足りない気も……。ちょっと惜しい部分のある作品かも？
50点	カワイイ子ほど手がかかる……？　難点あっても、そこはゲーム愛でカバーするのです！

»ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

発売中（9月12日発売）
DS ●発売：（株）ポケモン／販売：任天堂 ●RPG ●各￥4,800（税込）
（記事はP.275）



◀『ポケットモンスター金・銀』が10年振りにDSで発売。ソフト同梱の「ポケウォーカー」は移動中でもポケモンを育てることができる。



いつものお散歩も倍楽しく!?

『ポケットモンスター』シリーズは1作目以来だったけど、何も考えずぼーっと遊んでも楽しいし、コレクション魂を燃やしてポケモンを集めまくるようなプレイも可能だしと、いろんなスタイルの人がハマれる作品ですね。一見すると一本道だけど、寄り道するとそこにしかいないポケモンに出会ったり、思わぬどうぐが見つかったりと、探索にも熱が入ります。相性を常に考えつつ進める戦闘も飽きが来ないし、高レベルのポケモンと戦闘になってヒヤリとするシーンでも、ポケモンやわざの出し方で勝てちゃうところなんかは、個人的にかなり気に入りました。そうそう、どうぐやわざマシンを使ってポケモンが強くなるところもいいですねぇ。そのおかげか、好みだけで決めた私のポケモンたちでも、予想外にがんばってくれたなあ。あとポケモンウォーカーですが、歩いて経験値がたまるし、ポケモンまで捕まえられるなんて、ステキすぎます。むやみに歩き回っちゃいそう。（ヤネウラ）

プレイ時間：12時間　**85**



ポケモンの愛らしさにやられた

待望の『金・銀』のリメイクがきたー！　本シリーズをGB版『赤・緑』からプレイしている自分にとっては、今回のリメイクはかなりうれしい！　冒険中にかかってくる電話や懐かしのジムリーダーなど、当時を思い出しながら楽しくプレイしました。ゲーム性自体は変わらないけど、Bボタンを押さなくてもダッシュができたり、タッチスクリーンで直接どうぐやレポートにアクセスできるなど、『プラチナ』からさらに遊びやすくなってて好印象。ポケモンたちがいろいろな競技で競い合う「ポケスロン」もミニゲーム感覚で遊べてハマります。あと、ポケモンたちがカワイイんだ、コレが。移動中に主人公の後ろをぴょこぴょこ着いてきて、話しかけるといろんな反応を見せてくれるし。「ポケウォーカー」から戻って来たときに見られる日記も、ポケモンの気分なんかが書かれていて。放置してて相手にできず、不機嫌にさせてもうたときは謝りたくなるようなカワイさヨ。マジで。（ユート）

プレイ時間：15時間　**95**

ライター あやこ姫　利便性アップで好印象だが物足りなさも

捕まえて、育てて、バトル！　という『ポケットモンスター』シリーズの基本は変わっていないので、安心して遊べると思います。そのうえ、ダッシュボタンを常時ONにできたり、どうぐを登録できるべんりボタンが2つに増えていたり（1つはタッチパネルのみ）と、前作より利便性がぐーんとアップしているのも好印象です。ポケスロンやポケウォーカーといった、バトル以外でポケモンと一緒に楽しめる新要素も用意されていて、やりごたえのある作品になっています。特につれあるきは、ポケモンと一緒にすごしている感じが強いので、ポケモン好きとしてはかなりグッとくるシステムだと思います！　やはり『金・銀』をベースにしているので、ストーリーやジムリーダー、出てくるポケモンなどの面で、往年のポケモンファンには懐かしさと同時に、ちょっと物足りなさを感じてしまう面も。今回の利便性やボリュームを引き継いだ、新作の登場に期待してます！（あやこ姫）

プレイ時間：20時間　**85**

»FOREVER BLUE 海の呼び声

発売中（9月17日発売）
Wii ●任天堂 ●AVG ●￥5,800（税込）
（記事はP.289）



◀海を自由に探索できるAVGの2作目。約350種類の生き物とのコミュニケーションを楽しめる。



派手さはないが、完成度は非常に高い

メインのシナリオがしっかり作られているので、よくできた海洋冒険小説を読むように楽しめます。水族館の生物収集やサブシナリオ、サルベージできるアイテムなど、やり込み要素もかなり豊富です。Wiiリモコンによる操作性も良好で、ストレスを感じずに海中を泳げるのにも感心。舞台となる海も、南極海から南米の川までとバリエーションが豊富で遊びごたえがあります。ゲーム中に流れる「ケルティック・ウーマン」の音楽が耳に心地よく、使いどころがうまいので世界観に自然と没入できるのも◎。気になったのは、サメに襲われたり遺跡に閉じ込められるといったアクシデントが発生するのに、ゲームオーバーにならない点。このため、やや緊張感に欠ける面も。また、地図表示が画面中央で固定されていたり、パートナーに話しかけにくいといった細かい不満点も。全体的な完成度は高く致命的な欠点はないので、このジャンルが嫌いじゃなければ買ってソンはないです。（まさん）

プレイ時間：10時間　**90**



美しい海中の風景をのんびり堪能できる

海の中はとにかくキレイ！　海にいることを感じさせるスケール感も十分で、クジラのデカさには若干恐怖を覚えるくらいです。熱帯の川や北極海など潜水場所のバリエーションも豊富。魚だけでなく、アザラシやペンギンなど多彩な生き物を見ることができ、遭遇した生き物の名前を調べるだけでも楽しいです。ボンベのエアがなくなっても、ゲームオーバーにならず船に戻るので安心です。ただ、マップ画面が中央に表示され、そのままだと「調べる」ことができなかったりするのは、ダイビング中にややストレスを感じました。海中遺跡の謎を解き明かすメインストーリー自体はやや味気なく感じますが、探索が進まなくても特にペナルティはないので、自由にダイビングを楽しんだあとに探索しなおせるのはいいですね。生物図鑑のフルコンプや財宝のサルベージ、指定された写真の撮影などのやり込み要素も充実しているので、しばらく海中の世界に癒されながら楽しめそうです。（リチョー）

プレイ時間：15時間　**85**

ライター まいける　癒しを求める人にはオススメの1本です

グラフィックやSEがとてもリアルで、本当の海に潜っているような感覚がたまりません。魚の種類が多いので、新しい魚を見つけるたびに思わずワクワクしてしまいます。魚を観察するだけでもホントに楽しいのですが、図鑑やイルカの育成といったやり込み要素も、本編そっちのけで遊びたくなるほどよく作り込まれてますね。メインシナリオでは、危険な生物にうまく対処したり、海中で謎解きをしたりと、ただ探索するだけでなく頭を使うイベントがあるのが新鮮でした。ただ、最終的な目的地がわかりにくいミッションがあるのは、少し気になりました。それと、アイテムで潜水時間が伸ばせるとはいえ、一定時間たつと地上に強制的に戻されるのはちょっと面倒かな。時間を気にせず探索したかった。メインだけを進めれば10時間程度で終わりますが、どちらかというとガツガツ一気に遊ぶのではなく、収集要素を楽しみつつ、ゆったり遊びたいタイプの作品ですね。（まいける）

プレイ時間：12時間　**85**

»サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

DS
●スクウェア・エニックス
●RPG ●¥5,980（税込）
（記事はP.232）

発売中（9月17日発売）



◀『Sa・Ga2秘宝伝説』のリメイク作品。グラフィックの3D化や連携を可能した「運命の糸」などのシステムを追加。



成長方法が違う種族の混在は今でも新鮮

使用回数に制限がある武器や魔法、集めるほど快適になるマップアビリティ（付け替えは面倒ですが）、女神たちが関わってくる連携や人間関係、変身の情報をまとめた図鑑など、興味深いシステムが多い。イベントのある場所がマップに表示されたり、ハマる可能性がある場面ではセーブの警告が出る点も親切。ただ、システム面で気になるところも多い。カメラ操作のキー設定は変更できず、画面切り替え時にカメラ位置が変わる（同じ方向に十字ボタンを入れていたら前の場所に戻ることも）、街中ではカメラを操作できない、なども残念。持てるアイテム数の少なさと、その管理方法も微妙。購入時に手持ちの「運命の糸」の数がわからなかったり、店でまとめ買いできなかったり、戦闘時に武器の攻撃力が表示されなかったり…。立て札がないからフィールド間のつながりもわかりにくいし。「逃げる」を入力したのに援護攻撃を始めたミューズも、「あれ？」という感じでした。（ウォルフ）

プレイ時間：14時間

70



『サガ』の魅力がギッシリ詰まってます

約20年前に発売されたタイトルのリメイクってことで、よくも悪くも懐かしい雰囲気が感じられるデキ。町の住人に話しかけたら強制戦闘になる場面があったり、シリアスな場面なのに会話をひと言で済ませたりとか、最近はあんまり見られないようなノリがおもろかったな。ただ、アイテムの並び替えを自分でする必要があるのは不便に感じたかな。こういう部分は自動整列とかがあったほうが、装備品を選ぶときにストレスなく進められた気がする。でも、音楽のアレンジはけっこうイイ感じ。ＧＢ版の雰囲気を残しつつ、しっかりと聞かせるものになってます。「死闘の果てに」とかテンション上がりまくりよ（笑）。一度聞いた音楽は、酒場のジュークボックスでいつでも聞ける点も○。戦闘はモンスターをチェインさせて“連携”で一掃するんが気持ちイイ！　大量のモンスターを相手にするからパーティが全滅する危険性もあるけど、一気に倒せたときの爽快感はサイコー！（ユート）

プレイ時間：13時間

80

ハードゲーマー HIRO

19年前のGBの名作が高いレベルでリメイク

ベースの大部分はGB版の『Sa・Ga2』を継承。グラフィックが3Dになり、雰囲気こそ大きく変わっているものの、ゲームシステムに関しては、会話やボスを倒して進むストーリー＆コマンド形式のバトルといった、変わっていない部分が多い。しかし、その基本部分がしっかりしているため、今プレイしても当時と同様に楽しめるのがポイント。追加要素に関しては、「連携」や「チェーンバトルシステム」、キャラごとの個性が特徴的になった点が、バトルでの戦略性をより深いものにしている。また、「サブイベント」や「ミューズシステム」のような、やり込み要素が多数追加された。あえて難点を挙げるとするなら、バトルで理不尽な全滅をしてしまうケースがやや多いことだろう。とはいえ、名作であるGB版に、今の時代のニーズに対応した要素が追加され、かつ非常にいいバランスでリメイクされているので、総じてクオリティが高い作品としてまとまっている。（HIRO）

プレイ時間：30時間

85

»ベルベット アサシン

Xbox 360
●ユービーアイソフト
●ACT ●¥7,329（税込）

発売中（9月17日発売）



◀ナチス潜入を描いたスニークアクション。計算された敵の配置や多彩な任務などACTファン期待の作品。



きつめのゲームバランスでも攻略しがいあり

隠れながら近づいて、Ａボタンで仕留めるだけという、シンプルなルールと簡単操作。難しそうなジャンルなのに誰でもすぐ遊べる点が気に入りました。ゲームの進行によって次々変わる目標もミッション画面で確認できるし、マップ上の目的地表示もあるなど、親切仕様な点もいいですね。敵が目視できない場合は、位置や距離を物音や声だけで判断しなきゃなところもリアリティがあってドキドキ。個人的には、鍵穴をのぞいたり口笛を吹いて行動パターンを分析できるうえ、シチュエーションによっていろんな方法で攻略できるところが気に入りました。任務も多彩で、飽きにくい点もポイント。ただし、敵に気づかれたときは状況は一変。かなりの確率でやられちゃいます。後半は難易度がアップしてますますやられやすくなるので、じっくり遊べる人向けかな。あと、チェックポイントの間隔がまちまちで、ステージクリア寸前に倒されてかなり戻されることも。シクシク。（ヤネウラ）

プレイ時間：10時間

80



耐え忍び、一撃必殺で敵を葬る爽快感！

ひと言でいえばスニークアクションの王道。背後から忍び寄り相手をサイレントキルで一撃のもとに仕留める感覚は、爽快感、達成感ともに抜群！　物陰に隠れて口笛で敵をおびき寄せる、制服を身につけて敵の目を欺くなどのスパイアクションは、実際の人物をモデルにしている本作を一層引き立てている。ピストルやショットガン、ライフルなどの銃器も登場するが、序盤は取得できる弾が非常に少なく、すぐに弾切れにおちいりやすいのはつらいところ。敵の配置もかなりシビアで、敵ＡとＢの視界には入っていないが、Ｃの視界には入っていて発見されるなど、何度もリトライして巡回ルートや配置を記憶し、突破方法を考える必要がある。そのため難易度は比較的高め。逆にそれがやり込み要素にもなっているのは個人的には○。チェックポイントも多く、テンポよくリトライできるのはうれしい。奥の手のトランスモードでの、主人公バイオレットのコスチュームは要チェック。（ツヅライ）

プレイ時間：13時間

80

ハードゲーマー にゃんでぃ

ゲームオーバーが多くても泣かない人へ

敵の目をかいくぐりつつタイミングよく接近＆暗殺することの繰り返し。こらえ性のない私には修行のようですが、このゲームはトランスモード中に無敵化するのでスッキリ。ただし、使用できる回数は多くないです。銃の弾数も少なくて、銃撃戦もドンパチやれるゲーム好きとしては、その点がやや物足りないかなあ。あと、敵に見つかると高確率でゲームオーバーに。敵が近くにいてもわかりづらく、物音と視覚だけが頼りな点も倒されやすい理由かと。何度もやり直すのが苦手な人には向いていない気がします。あと、時代背景が第二次大戦なので、レーダーやステルス用の最新マシンが出てこず、全体的に地味な印象です。ほかにはゲーム本編とは異なる秘密の目的などのやり込み要素や、木箱で足場を作るといったパズル的要素もあり、戦闘以外でもお楽しみはちらほら。トランスモード中の主人公の露出度の高さと、周囲が見えづらくなる演出は意見が分かれそうですが。（にゃんでぃ）

プレイ時間：9時間

75

»真・三國無双 MULTI RAID Special

PS3 Xbox 360
●コーエー
●ACT ●¥7,140（税込）
（記事はP.188）

10/1発売



◀オンラインを通じて最大4人まで協力・対戦プレイが可能。共闘武装により1人でも遊びやすくなった。



従来の『無双』とはまったくの別物

見た目は『無双』シリーズですが、プレイ感覚はまったく違いますね。従来のような「一騎当千」の感覚は薄く、マルチプレイが前提となっているためか、むしろ武将１人だけで戦うのは非常に厳しいです。とはいえ、今回はＰＳＰ版と違ってＮＰＣを３人まで戦場に連れていけるので、1人プレイでも戦闘バランス自体に問題はありません。仲間も育成できるので、きちんと戦力として使えます。巨大モンスターのような「武装拠点」を４人で攻めたり、ギミックの多いマップで相手を追い詰めたりと、マップやＡＣＴのバリエーションが多いので、これはこれでアリですね。ただ、戦闘中に味方武将との掛け合いがなく、街で仲間の姿が見えていても会話できないなど、ＮＰＣと共闘している感覚はイマイチ薄いような……。武装拠点との戦闘中や、背景にエフェクトがあると、画面の処理が遅くなるのも気になりました。試みはおもしろいのに、細かい部分でアラが見えるのが残念。（まさん）

プレイ時間：15時間

75



キレイ、速い、爽快の次世代三國無双！

まず目を引くのが、ＰＳＰ版よりも格段に美しくなったグラフィック。素早いアクションや多数の敵が入り乱れる戦闘でも、処理落ちは少なくスムーズにプレイできるのはさすがＨＤ機といったところ。メインストーリーは基本的に一本道なため、１つの勢力をクリアするまでの時間は比較的短め。とはいえ、それ以外のクエストも豊富に用意されているのでやり込みたい人も安心。受けるダメージが大きめで、敵の攻撃頻度が高いこともあり、序盤は大軍を相手に一騎当千とはいかないことも……。プレイヤーはもちろんですが、敵武将もガンガン覚醒してくるので武器の強化や回復アイテムの補充をこまめにしていないと、かなりハードな戦闘が待っています。また、これら武器生産などは、特定の素材が必要なため、クエストを反復するなど根気がいる部分もちらほら。細かいところでは、壁際のカメラアングルの悪さ、敵が多いなかでのロックオンの使いにくさが少々ネックか。（ツヅライ）

プレイ時間：7時間

70

ライター ガッキー

武将をカスタマイズしいざ合戦へ！

自分のお気に入りの武将をカスタマイズし、多数の敵を蹴散らしていくさまはまさに爽快！　プレイヤー武将に、本来使用している武器以外にもう1つ好きな武器を自分で持たせたり、能力をつけ足せるなどカスタマイズの自由度が高くていいですね。施設の育成レベルによって生産できる武器や、購入できるアイテムなどが違うので、メインシナリオを進めるだけではキビシくなることも。敵の兵士はかなりアグレッシブに攻撃を仕掛けてくるため、多数の敵に囲まれてしまうとピンチにおちいりやすくミッションの難易度は比較的高めかも。ですが、回復アイテムが安価で購入できたり、ＮＰＣの味方武将を編制するとほどよいバランスになるのは好印象。ロックオン機能は任意のターゲットをロックしにくく使いづらい部分も。カスタマイズなどは突き詰めるとかなりやり込みが必要ですが、クエスト自体は短時間でできるものが多いので、サクっとプレイしたい人にもオススメ。（ガッキー）

プレイ時間：15時間

80

New Soft Schedule

※価格はすべて税込です。※今号で掲載しているタイトルは、右にページ数を記載してあります。
※ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.227の読者アンケートを記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

10月発売予定のソフト

1	1日	キャラチェンコ	インターチャネル	¥5040／ETC	
2	1日	ぼくとシムのまち エージェント ～謎の怪盗から秘宝をまもれ大作戦!～	エレクトロニック・アーツ	¥4980／AVG	
3	1日	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア	レベルファイブ	¥4980／RPG	
4	1日	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ブリザード	レベルファイブ	¥4980／RPG	
5	8日	真・女神転生 STRANGE JOURNEY (ストレンジ・ジャーニー)	アトラス	¥6279／RPG	154
6	8日	アイアンマスター	ジェンタープライズ	¥5040／S・RPG	
7	8日	ブルードラゴン 異界の巨獣	バンダイナムコゲームス	¥6279／RPG	283・325
8	8日	多湖輝の頭の体操 第3集 不思議の国の謎解きおとぎ話	レベルファイブ	¥3200／PZG	
9	8日	多湖輝の頭の体操 第4集 タイムマシンの謎解き大冒険	レベルファイブ	¥3200／PZG	
10	15日	サンデー&マガジン WHITE COMIC	KONAMI	¥5250／RPG	
11	15日	君に届け ～育てる思い～	バンダイナムコゲームス	¥5229／AVG	
12	22日	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト	¥5040／AVG	
13	22日	グランドトラッカー・アニキ ～仕事と喧嘩と恋模様～	ジェンタープライズ	¥5040／ETC	
14	22日	日本フットサルリーグ公認・みんなのDSフットサル2	ジョルダン	¥4179／SPG	
15	22日	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ACT	
16	22日	エレメントハンター	バンダイナムコゲームス	¥5229／A・RPG	289
17	22日	ルーンファクトリー3	マーベラスエンターテイメント	¥5229／SLG	283
18	29日	ダテにガメついワケじゃねェ! ～ダンジョンメーカー ガールズタイプ～	アイディアファクトリー	¥5040／RPG	
19	29日	グランド・セフト・オート: チャイナタウン・ウォーズ	サイバーフロント	¥6090／ACT	
20	29日	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	ジェンタープライズ	¥5040／ACT	
21	29日	光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	スクウェア・エニックス	¥5980／RPG	102
22	29日	フレッシュプリキュア! あそびコレクション	バンダイナムコゲームス	¥5229／ETC	
23	29日	ゲームブックDS ソード・ワールド2.0	ブロッコリー	¥5040／AVG	
24	29日	ゲームブックDS ソード・ワールド2.0(限定版)	ブロッコリー	¥7140／AVG	

11月発売予定のソフト

25	5日	英検完全版	IEインスティテュート	¥3990／ETC	
26	5日	古文漢文DS	IEインスティテュート	¥3990／ETC	
27	5日	数学マスターDS	IEインスティテュート	¥3990／ETC	
28	5日	つなげて!パイプマニア	クリエイティヴ・コア	¥3990／PZG	
29	5日	リカちゃんDS もっと!おんなのこレッスン オシャレ・おしごと・おてつだい♥だいすき!	タカラトミー	¥5040／ETC	
30	5日	サモンナイトX ～Tears Crown～	バンダイナムコゲームス	¥6279／RPG	285
31	5日	たまごっちのなりきりチャンネル	バンダイナムコゲームス	¥5229／ETC	
32	5日	WireWay(ワイヤーウェイ)	KONAMI	¥3800／ACT	
33	5日	サクラノート ～いまにつながるみらい～	マーベラスエンターテイメント	¥5229／AVG	287
34	12日	ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター	カプコン	¥4190／RPG	288
35	19日	あこがれガールズコレクション ラブリーようちえん日記	クリエイティヴ・コア	¥5040／AVG	
36	19日	ウィザードリィ ～生命の楔～	ジェンタープライズ	¥5229／RPG(※1)	
37	19日	ムーミン谷のおくりもの	ソニックパワード	¥5040／AVG	
38	19日	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック TM	任天堂	¥4800／SPG	
39	19日	ドラベース2 熱闘ウルトラスタジアム	バンダイナムコゲームス	¥5229／SPG	
40	26日	シムアニマル アフリカ	エレクトロニック・アーツ	¥4980／SLG	
41	26日	学研 えいご三昧DS	学習研究社	¥3990／ETC	
42	26日	南国育ちDS	コムシード	¥5040／ETC	
43	26日	クッキングママ 3	タイトー	¥5040／ETC	
44	26日	ストライクウィッチーズ 蒼空の電撃戦 新隊長 奮闘する!	ラッセル	¥5229／SLG	
45	26日	ストライクウィッチーズ 蒼空の電撃戦 新隊長 奮闘する!(限定版)	ラッセル	¥7329／SLG	
46	26日	レイトン教授と魔神の笛	レベルファイブ	¥5040／AVG	289
47	11月	DS陰山メソッド まる×まる社会科	小学館	¥3990／ETC	
48	11月	人生ゲームDS	タカラトミー	¥3990／TBL	

秋発売予定のソフト

49	秋	クイズ雑学王DS	ジャレコ	¥3990／PZG	
50	秋	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄編～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／AVG	
51	秋	暗闇の果てで君を待つ	ディースリー・パブリッシャー	¥5460／AVG	
52	秋	暗闇の果てで君を待つ(限定版)	ディースリー・パブリッシャー	¥7560／AVG	
53	秋	シグナル(仮)	ディースリー・パブリッシャー	¥5460／AVG	
54	秋	シグナル(限定版)(仮)	ディースリー・パブリッシャー	¥7560／AVG	

12月発売予定のソフト

55	3日	かものはしかも。あいまい生活のすすめ	アスキー・メディアワークス	¥5040／ETC	
56	3日	ユグドラ・ユニゾン ～聖剣武勇伝～	アトラス	¥6279／SLG	
57	3日	カールじいさんの空飛ぶ家	イーフロンティア	¥5040／A・AVG	
58	3日	怪獣バスターズ	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	291
59	3日	リラックマ★リズム まったり気分でだららんラン♪	ロケットカンパニー	¥5040／ETC	
60	10日	極限脱出 9時間9人9の扉	スパイク	¥5040／AVG	164
61	10日	ミニ四駆DS(仮)	ロケットカンパニー	¥5040／SLG	
62	17日	Dear Girl～Stories～ 響 響特訓大作戦!	アスキー・メディアワークス	¥5040／AVG	
63	17日	Dear Girl～Stories～ 響 響特訓大作戦!(限定版)	アスキー・メディアワークス	¥7140／AVG	
64	17日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS オレがボス! 最強ファミリー大戦	タカラトミー	¥5040／SLG	
65	17日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS オレがボス! 最強ファミリー大戦(限定版)	タカラトミー	¥6279／SLG	
66	22日	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士	ガスト	¥5040／RPG	97
67	22日	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士(限定版)	ガスト	¥7140／RPG	97
68	24日	PostPetDS 夢見るモモと不思議なペン	マーベラスエンターテイメント	¥5040／ETC	
69	12月	ニード・フォー・スピード ナイトロ	エレクトロニック・アーツ	¥4980／RCG	
70	12月	真・戦国天下統一～群雄たちの争乱～	システム・ソフト・アルファー	¥6090／SLG	
71	12月	現代大戦略DS～一触即発・軍事バランス崩壊～	システム・ソフト・アルファー	¥6090／SLG	
72	12月	コロぱた(仮)	ラックプラス	¥5040／ACT	
73	12月	DECA SPORTA(デカスポルタ) DSでスポーツ"10"種目!	ハドソン	¥5040／SPG	
74	12月	ルミナスアーク3アイズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定／S・RPG	277

冬発売予定のソフト

75	冬	モンスターファインダー	アルファ・ユニット	価格未定／ETC(※2)	
76	冬	お茶犬の部屋DS4(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／ETC	
77	冬	WiZmans World	ジャレコ	価格未定／RPG	289
78	冬	クロストレジャーズ	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	277
79	冬	ペットショップ物語DS2	タイトー	¥5040／AVG	
80	冬	冬のソナタDS	ディースリー・パブリッシャー	¥5229／ETC	
81	冬	スティッチ!DS オハナとリズムで大冒険	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040／AVG	
82	冬	Livly Garden(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	

2009年発売予定のソフト

83	2009年	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆	アルケミスト	価格未定／AVG	
84	2009年	はち恋	エレクトロニック・アーツ	価格未定／AVG	
85	2009年	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG	
86	2009年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	
87	2009年	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
88	2009年	AGAIN FBI超心理捜査官	テクモ	価格未定／AVG	
89	2009年	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂	価格未定／SLG	
90	2009年	スヌーピーの愛犬DS	ハチコウ商事	¥5040／ETC	
91	2009年	HUDSON×GReeeeN(仮)	ハドソン	価格未定／ETC	

2010年春発売予定のソフト

92	2010年春	少年鬼忍伝 ツムジ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／A・AVG	
93	2010年春	二ノ国	レベルファイブ	価格未定／RPG	285

2010年発売予定のソフト

94	2010年	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン	価格未定／A・AVG	170
95	2010年	ゴーストトリック	カプコン	価格未定／AVG	166
96	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG	291
97	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG	

発売日未定のソフト

98	発売日未定	くにおくんの超熱血! 大運動会	アークシステムワークス	価格未定／ETC	
99	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT	
100	発売日未定	エデュテイメント(仮)	AQインタラクティブ	価格未定／ETC	
101	発売日未定	電子メイド手帖 恋のいろは(仮)	SNKプレイモア	¥5040／SLG	
102	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
103	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／RCG	
104	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990／AVG	
105	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990／AVG	
106	発売日未定	SuperLite2500 トルネードV	サクセス	¥2625／ACT	
107	発売日未定	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	82
108	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定／SPG	
109	発売日未定	シミュレーション(仮)	タスケ	価格未定／SLG	
110	発売日未定	トップスピン3	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／SPG	
111	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
112	発売日未定	黄金の太陽DS(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
113	発売日未定	ゼルダの伝説 大地の汽笛	任天堂	価格未定／ACT	
114	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
115	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	
116	発売日未定	ぼくものキャラクターズ 野菜でポン!	マーベラスエンターテイメント	¥3990／PZG	
117	発売日未定	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	価格未定／STG	
118	発売日未定	どうぶつ島のチョビぐるみ3(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／A・AVG	
119	発売日未定	メダロットDS(カブトバージョン)	ロケットカンパニー	¥5040／RPG	
120	発売日未定	メダロットDS(クワガタバージョン)	ロケットカンパニー	¥5040／RPG	

Wii

10月発売予定のソフト

121	1日	デッドスペース エクストラクション	エレクトロニック・アーツ	¥6090／STG	293
122	1日	ぼくとシムのまち エージェント ～極悪社長から世界をすくえ大作戦!～	エレクトロニック・アーツ	¥6090／AVG	
123	1日	Wii Fit Plus	任天堂	¥2000／ETC	
124	1日	Wii Fit Plus(バランスWiiボード同梱版)	任天堂	¥9800／ETC	
125	1日	Hula Wii 楽しくフラを踊ろう!!	マイルストーン	¥5040／ETC	
126	8日	カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編	ハドソン	¥7140／ETC	
127	8日	カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編	ハドソン	¥8190／ETC	
128	8日	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ	マーベラスエンターテイメント	¥7140／RPG	295
129	15日	大神(おおかみ)	カプコン	¥3990／A・AVG	270
130	22日	FIFA10 ワールドクラスサッカー	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SPG	163
131	22日	女番社長レナWii	ジョルダン	¥4410／ETC	
132	29日	珍スポーツ	セガ	¥5040／SPG	293
133	29日	スーパーロボット大戦NEO	バンダイナムコゲームス	¥8379／S・RPG	278
134	29日	罪と罰 宇宙の後継者	任天堂	¥6800／AVG	

11月発売予定のソフト

135	5日	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック TM	任天堂	¥5800／SPG	
136	12日	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー	スクウェア・エニックス	¥7340／A・AVG	34
137	19日	ファミリーチャレンジWii	KONAMI	¥3675／ETC	
138	19日	ファミリーチャレンジWii(マット同梱版)	KONAMI	¥6090／ETC	
139	19日	CALLING ～黒き着信～	ハドソン	¥6090／AVG	
140	26日	シムアニマル アフリカ	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SLG	
141	26日	ぷよぷよ7	セガ	¥5040／PZG	

ジャンルの表記
ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

»ブルードラゴン 異界の巨獣

DS

●バンダイナムコゲームス
●A・RPG ●¥6,279（税込）
（記事はP.282）

10/8発売



◀『ブルードラゴン』シリーズ3作目はA・RPG。「合成屋」で2つのアイテムを合成して、自分ならではのキャラクターを作ろう。



魅力的な要素はあるが気になる点も多い

操作性はまずまず。セーブポイントに付加されている機能（本拠地にワープできる、倉庫を使えるなど）はとても便利だし、戦闘時の操作もわかりやすい。成長するのは“かげ”なので、武具さえあれば仲間を入れ替えても戦力を維持できる点も○。クエストやフリーダンジョン、合成（レシピも表示可能）の存在もいい。ただ、アイテムの管理は微妙。倉庫があっさりと埋まるためマメに合成や廃棄をする必要があるのだが、その手順が煩雑…。カメラ視点も問題あり。L＆Rボタンでの回転方向は固定だし、正面を向くための操作もない（カメラリセットはあるが方角固定）。奥行きがつかみにくいからキャラ位置を微調整するのも意外と面倒。そのほかにも、仲間にも当たり判定がある、宝箱を開けるには正面から正対しないといけない、戦闘で乱戦になると状況を把握しにくい（仲間の“かげ”も邪魔になる）、ボス戦の難易度が高めなので経験値稼ぎが必要になる、などの点も気になる。（ウォルフ）

プレイ時間：20時間

60



鳥山キャラが魅力的なアクションRPG

主人公が記憶喪失という設定であるため、専門用語や人間関係などはそのつど説明してもらえます。おかげで前作を未プレイでも問題なくストーリーについていけました。仲間になる個性的なキャラたちは、のんびりとした世界観にマッチして魅力たっぷり。戦闘時のセリフや会話シーンのパートボイスも、物語の雰囲気を盛り上げて○。装備する「かげ」のレベルを成長させるシステムは、パーティキャラが多い本作ではうれしい仕様です。“かげ”によって使える魔法や上昇するパラメータが違うので、ボス戦など強敵を倒すときには、試行錯誤しながらパーティを編成する楽しさを味わえます。同じ種類の武器同士を合成して強くしていくのは、単純だけど効果がわかりやすく、アイテムの整理にもなるのでグッドでした。ただ、サブクエストなどのイベントのボリュームが少ない気がしたのはちょっと残念。キャラクター同士のやり取りを、もう少し見たかったです。（リチョー）

プレイ時間：17時間

80

女性ライター ユウ

子供向け？ いえいえやりごたえ十分！

主人公の性別や見た目、声などが設定できますが、ほかのキャラクターとよくしゃべるため、「自分の分身」という感じはあまりしませんでした。シナリオの内容や、キャラクターたちの性格からして低年齢層向けのように見えるのに、アクションの難易度は高い気がします。序盤は順調にクエストをこなせたのですが、途中から敵の攻撃力が高くなって、何度も全滅したり……。しっかり合成して装備を整えたりしないと、だんだん厳しくなるかも。武器や防具が同じランクであれば、合成で同じ能力値まで強化可能。なので見た目がカワイイけど基本能力値が低い、という装備があっても強化すれば使えるようになる点は○。レベルはキャラクター依存ではなく装備している“かげ”で決まるので、クエストによってキャラクターを入れ替えて編成できるのもよかったです。前作を未プレイでもキャラクターたちの関係はわかるため、この作品からプレイしても大丈夫です！（ユウ）

プレイ時間：9時間

75

編集長おしょうの『このレビューに注目！』



……といいつつ、まずは全体的なお話

編集長おしょう

編集長といいつつ、スタンスはほぼ単なるゲーム好き。昔、ライター時代に少しだけレビュアー経験がありましたが、当時はお世辞にもいいレビューが書けたとは……。どっちかというと長文のインプレッションのほうが好きですなあ。

ここでは、いつもゲームソフトをレビューしているレビュアーさんを、私がレビューしちゃおう！ という意図で用意したコーナー……なのですが、その前にご挨拶も兼ねてちょっと一言。

実は今回の電撃ゲームスVol.1でレビューコーナーを新設するにあたり、レビューのコーナー自体を作るか否か、また点数を記載するのか否か、けっこう議論になりました。まず否定的な意見としては、①記事を担当している編集者やライターはともかく、限られたスケジュールのなかで、1つのゲームをトコトンやり込むのはキビシイ。説得力のある採点が本当にできるのか？ ②文字量が限られているなか、レビュアーが語りたいことが本当に書けるのか？ などといった感じです。ちなみにそれに付け加えると、「仕事としてゲームをプレイするライターさん」と、「そのゲームに期待しまくりでソフトを購入するユーザーさん」とでは、スタンスがまったく違います。例えば、昔から好きなシリーズ作品の新作が発売され、夜も眠れないままワクワクと発売日を待ち、自分でお金を払ってゲームを購入するユーザーさんと、プロとしてソフトの魅力を冷静に分析し、評価しようと考えてプレイするレビュアーでは、意見が違って当たり前なんですね。ただ肯定的な意見としては、「だからこそゲーム雑誌のレビューは1つの指針として機能するのではないか」というものもあります。うーむ難しい……。確かに自分も、ゲーム雑誌のイチ読者だった頃は、レビューの点数ってそこそこ気になってましたし。

そこで、下を見てもらえばおわかりのように「悩むんだったらまずは始めてみて、みなさんの意見を聞いてみよう！」ということで、電撃ゲームスでは読者様からの意見をもとに、スライムのごとくレビューコーナーを変形していこうかなと思っています。詳細は下をご確認いただくとして、その結果によってはレビューコーナーがなくなっちゃったり、逆に20ページの大特集になっちゃったりするかも!? どしどしご意見をお寄せください。

さて、一言といいつつ長くなりましたが、ここからは今回のレビューのお話。まず、電撃ゲームスのレビューでは、レビュアー経験もしくはライター経験の豊富なベテランチームのほかに、あえて読者のみなさんと目線が近い（かもしれない）新人ライターさんにレビューを書いてもらうことにしました。彼らにはレビューのセオリーをぶっ飛ばした個性的（すぎてもこまるけど）なレビューを期待！ ……しているのですが、やっぱり最初だけあって、みなさんオーソドックスな感じですな～。ちなみに編集部の某編集者がレビューの原稿を見て「最初に魅力を書いて、そのあとで重箱の隅をつつくような欠点を粗探しするレビューがいくつかあるけど、ありがちで自分はキライです」とおっしゃってました。こりゃチビシー！(ノ∀`) でもそれにも一理あって、冷静な分析はベテランにまかせて、ルーキーの方々にはもっと「率直に感じたこと」を書いてみてほしいかも。では、下ではそんな新人さんのレビューで気になったものをピックアップします。

①『サガ2秘宝伝説』（ユート）

攻略ライターさん＆レビュアーさん優先なのでまだ個人的にプレイできていないのですが、実は私、GB版の大大大ファンなんですよ。目を閉じただけでまぶたの裏に「せんせい」の姿と「しちしとう」を追い求めた日々が蘇ります。ということで今回のDS版もプレイする気満々なのですが、BGMのアレンジがよさげ、という点にはピクンと反応しました。あとはシナリオ面のアレンジがどうなってるか気になっていたので、そのへんにも触れてほしかったところ。あとはバトルについても。

と、気づいたら1人ぶんしかレビューするスペースが…。次号はもうちょい「レビュアーレビュー」がんばります。そしてみなさんのレビューもお待ちしております！

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「読者レビュー」大募集!!

「電撃ゲームスREVIEW」いかがでしたか？ 上でもおしょうがお願いしているように、次号以降は読者のみなさんのご意見やレビューも掲載していく予定です。募集するのは、主に下の2つ。1つはあなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビューを募集します。そして2つ目は、今回参加したレビュアー陣に対してや、このコーナー自体に対するご意見やご感想の募集になります。なおVol.2（10月30日発売）での掲載の目安は10月5日くらいまでの投稿になりますが、以降の投稿についても、今後の号で掲載の可能性がありますので、随時ご応募ください！

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を記載のうえ、必要な切手を貼って、下記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を記載のうえ、下記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨を記載してください。

ハガキ・封書のあて先
〒160-8326 （株）アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」
または「レビューに一言！」係まで
メールアドレス▷games-review@ml.asciimw.jp

募集1 読者レビュー

今年の4月以降に発売されたゲームについてのレビューを募集します。必ず対象のゲームソフトのタイトルと機種を明記のうえ、100字以上、400字以内程度で、ハガキや封書、メールにてお送りください。編集部で注目したレビューについては、当コーナーで掲載いたします。レビュー内容については、そのゲームに対する熱い思いや「この点が気になった」というご意見など、1つのタイトルに関することであれば自由ですが、文章の表現によっては掲載を見合わせる場合がありますのでご了承ください。また募集要項については、今後変更される可能性もあります。

募集2 レビューに一言！

「電撃ゲームスREVIEW」の記事を読んで「この文章は参考になった！」と感じたレビューや、「ここは自分の感じたことと違う！」といった意見を投げかけたいレビューについて、100字前後でコメントを募集します。その際は対象となる電撃ゲームスの号数、レビュアー名、ゲームタイトルを必ず記載して、ハガキや封書、メールにてお送りください。また当コーナー自体に対するご意見や、ゲームのレビュー記事そのものに対するご意見も随時受け付けています。なおこちらの募集要項についても、今後変更される可能性がありますのでご了承ください。

みなさまからのメール、投稿をお待ちしております!!

※応募者の個人情報は、レビュー・ご意見掲載に関する目的以外には一切使用いたしません。
※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。またハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

142	26日	NARUTO-ナルト-疾風伝 龍刃記	タカラトミー	¥6800／ACT	
143	26日	ラビッツ・ゴー・ホーム	ユービーアイソフト	¥6090／ACT	

秋発売予定のソフト

144	秋	F1 2009	コードマスターズ	価格未定／RCG	

12月発売予定のソフト

145	3日	アイソメトリック&カラテエクササイズ 骨盤 Fitness	IEインスティテュート	¥5040／ETC	
146	3日	カールじいさんの空飛ぶ家	イーフロンティア	¥6090／A・AVG	
147	3日	桃太郎電鉄2010年 戦国・維新のヒーロー大集合!の巻	ハドソン	¥6090／TBL	275
148	10日	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST ～黄昏の少女～	スクウェア・エニックス	¥6090／AVG	184
149	12月	ニード・フォー・スピード ナイトロ	エレクトロニック・アーツ	¥6090／RCG	
150	12月	戦国無双3	コーエー	¥7140／ACT	142
151	12月	戦国無双3 TREASURE BOX	コーエー	¥11865／ACT	142
152	12月	戦国無双3 特製クラシックコントローラPROセット	コーエー	¥8715／ACT	142
153	12月	闘真伝	タカラトミー	¥7140／FTG	186

冬発売予定のソフト

154	冬	タツノコ VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	カプコン	価格未定／FTG	273
155	冬	バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ	カプコン	¥7340／STG	180
156	冬	東京フレンドパークII 決定版 ～みんなで挑戦! 体感アトラクション～	スパイク	¥6090／SPG	
157	冬	MADWORLD(マッドワールド)	スパイク	価格未定／ACT	271
158	冬	Newスーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	価格未定／ACT	
159	冬	テイルズ オブ グレイセス	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	202

2009年発売予定のソフト

160	2009年	ルクソール ～ファラオの挑戦～	アーテイン	価格未定／PZG	
161	2009年	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定／AVG	287
162	2009年	ケンサクス(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
163	2009年	コズミックウォーカー(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG	
164	2009年	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
165	2009年	ダイナミック斬(仮)	任天堂	価格未定／SLG	
166	2009年	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
167	2009年	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
168	2009年	みんなが主役のNHK紅白クイズ合戦(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
169	2009年	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

170	2010年	戦国BASARA3	カプコン	価格未定／ACT	122
171	2010年	スーパーモンキーボール アスレチック	セガ	価格未定／ETC	

発売日未定のソフト

172	発売日未定	HOSPITAL(仮)	アトラス	価格未定／ACT	
173	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
174	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／ACT	
175	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／未定	
176	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定／A・AVG	
177	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定／RPG	
178	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／未定	
179	発売日未定	スーパーマリオギャラクシー2(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
180	発売日未定	METROID: Other M(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
181	発売日未定	Monado: Beginning of The World(仮)	任天堂	価格未定／RPG	
182	発売日未定	影の塔	ハドソン	価格未定／A・AVG	295
183	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
184	発売日未定	デジモン(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
185	発売日未定	川のぬし釣りシリーズ(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／未定	
186	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定／ACT	

PlayStation Portable

10月発売予定のソフト

187	1日	マナケミア2 ～おちた学園と錬金術士たち～ PORATBLE+	ガスト	¥5040／RPG	
188	1日	Like Life every hour	GNソフトウェア	¥5670／AVG	
189	1日	Like Life every hour(限定版)	GNソフトウェア	¥8190／AVG	
190	1日	Winning Post 7 2009	コーエー	¥5040／SLG	
191	1日	シャドウ オブ メモリーズ	KONAMI	¥4200／AVG	291
192	1日	グランツーリスモ	SCE	¥5480／RCG	287
193	1日	グランツーリスモ RACING PACK	SCE	価格未定／RCG	287
194	1日	みんなのスッキリ	SCE	¥2980／ETC	
195	1日	マクロスアルティメットフロンティア	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	282
196	1日	マクロスアルティメットフロンティア 超時空娘々パック	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	282
197	8日	悪魔城ドラキュラ ～Xクロニクル～(コナミ ザ・ベスト)	KONAMI	¥2940／ACT	
198	8日	ファンタシースターポータブル(PSP the Best)	セガ	¥1890／A・RPG	
199	8日	ATOM	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ACT	
200	8日	鉄のラインバレル	ハドソン	¥6090／S・RPG	
201	15日	NBA 2K10	スパイク	¥3990／SPG	
202	15日	アンデッドナイツ	テクモ	¥5040／ACT	281
203	15日	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を託せし者	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	281
204	22日	FIFA10 ワールドクラス サッカー	エレクトロニック・アーツ	¥5250／SPG	
205	22日	真・三國無双5 Special	コーエー	¥5544／ACT	
206	22日	遙かなる時空の中で3 運命の迷宮(ラビリンス) 愛蔵版	コーエー	¥5040／AVG	
207	22日	遙かなる時空の中で3 運命の迷宮(ラビリンス) 愛蔵版 プレミアムBOX	コーエー	¥7140／AVG	
208	22日	遙かなる時空の中で3 運命の迷宮(ラビリンス) 愛蔵版 トレジャーBOX	コーエー	¥13440／AVG	
209	22日	アンティフォナの聖歌姫 -天使の楽譜Op.A-	日本一ソフトウェア	¥6090／RPG	272
210	22日	アンティフォナの聖歌姫 -天使の楽譜Op.A-(限定版)	日本一ソフトウェア	¥8190／RPG	272
211	29日	R-TYPE TACTICSII -Operation BITTER CHOCOLATE-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040／SLG	289
212	29日	剣闘士 グラディエータービギンズ	アクワイア	¥5040／ACT	178
213	29日	戦極姫 ～戦乱に舞う乙女達～	イエティ	¥6090／SLG	
214	29日	戦極姫 ～戦乱に舞う乙女達～(限定版)	イエティ	¥8190／SLG	
215	29日	ぷりサガ! PORTABLE	ヴューズ	¥6090／AVG	295
216	29日	喧嘩番長 PORTABLE	スパイク	¥3990／A・AVG	
217	29日	エルミナージュII ～双生の女神と運命の大地～	スターフィッシュ・エスディ	¥6090／RPG	
218	29日	大正野球娘。 ～乙女達乃青春日記～	5pb.	¥6090／AVG	
219	29日	大正野球娘。～乙女達乃青春日記～(限定版)	5pb.	¥8190／AVG	

11月発売予定のソフト

220	1日	ペルソナ3ポータブル	アトラス	¥6279／RPG	280
221	1日	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	スクウェア・エニックス	¥5040／ACT	10
222	5日	NBAライブ10	エレクトロニック・アーツ	¥5250／SPG	
223	5日	コリン・マクレー ダート2	コードマスターズ	¥5040／RCG	
224	5日	みんなのナビ	ゼンリン	¥8190／ETC	
225	12日	エクシズ・フォルス	アトラス	¥5229／RPG	289
226	12日	ひぐらしの哭く頃に 雀	AQインタラクティブ	¥6090／TBL	
227	12日	ひぐらしの哭く頃に 雀(限定版)	AQインタラクティブ	¥9240／TBL	
228	12日	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	ガンホー・ワークス	¥5040／RPG	293
229	12日	WARSHIP GUNNER 2 PORTABLE	コーエー	¥5040／ACT	287
230	12日	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J	セガ	¥6090／SLG	294
231	12日	バトルスピリッツ 輝石の覇者	バンダイナムコゲームス	¥5229／ETC	279
232	12日	ショーン・ホワイト スノーボード(ユービーアイ・ザ・ベスト)	ユービーアイソフト	¥2940／SPG	
233	19日	ジャックXダクスター ～エルフとイタチの大冒険～	SCE	¥4980／A・AVG	293
234	19日	エクソシスター	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ACT	
235	19日	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	
236	26日	ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION	アルケミスト	¥6090／FTG	
237	26日	ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION(限定版)	アルケミスト	¥9240／FTG	
238	26日	山田悠介ワールド「パズル-ぼくらの48時間戦争-」	角川書店	¥6090／AVG	
239	26日	ぷよぷよ7	セガ	¥5040／PZG	
240	26日	SOCOM:U.S.NAVY SEALS Portable	SCE	¥4980／STG	287
241	26日	ラ・ピュセル†ラグナロック	日本一ソフトウェア	¥5229／S・RPG	
242	26日	ラ・ピュセル†ラグナロック(限定版)	日本一ソフトウェア	¥7329／S・RPG	
243	26日	Lの季節 ダブルポケット	5pb.	¥6090／AVG	
244	26日	Lの季節 ダブルポケット(限定版)	5pb.	¥8190／AVG	
245	11月	いつかこの手が穢れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY-	アイディアファクトリー	¥6090／S・RPG	
246	11月	いつかこの手が穢れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY- スペシャルパック	アイディアファクトリー	¥7140／S・RPG	
247	11月	ニード・フォー・スピード シフト	エレクトロニック・アーツ	¥5250／RCG	291
248	11月	時限回廊	SCE	¥3980／PZG	295
249	11月	MotorStorm Raging Ice	SCE	¥4980／RCG	

秋発売予定のソフト

250	秋	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GNソフトウェア	価格未定／AVG	
251	秋	F1 2009	コードマスターズ	価格未定／RCG	
252	秋	鉄拳6	バンダイナムコゲームス	価格未定／FTG	

12月発売予定のソフト

253	3日	ときめきメモリアル4	KONAMI	¥5250／SLG	150
254	3日	ファンタシースターポータブル2	セガ	¥5040／A・RPG	274
255	3日	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT	138
256	17日	奈落の城PORTABLE 一柳和、二度目の受難	日本一ソフトウェア	¥5229／AVG	
257	17日	クイーンズブレイド スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6090／S・RPG	
258	17日	クイーンズブレイド スパイラルカオス 激闘パック	バンダイナムコゲームス	¥10290／S・RPG	
259	17日	ダイスダイス◆ファンタジア	ブロッコリー	¥5229／TBL	
260	17日	ダイスダイス◆ファンタジア(限定版)	ブロッコリー	¥7329／TBL	
261	24日	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川書店	¥6090／SLG	295
262	24日	らき☆すた ネットアイドル・マイスター DXパック	角川書店	¥8190／SLG	295
263	12月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	
264	12月	リトルビッグプラネット ポータブル	SCE	価格未定／ACT	
265	12月	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ～たぶる…またたび	ディンプル	¥5040／PZG	
266	12月	風雲新撰組 幕末伝 Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	

冬発売予定のソフト

267	冬	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG	
268	冬	CR花の慶次 ～斬(仮)	AQインタラクティブ	価格未定／SLG	
269	冬	未来日記 -13人目の日記所有者-	角川書店	価格未定／AVG	28
270	冬	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
271	冬	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	セガ	¥6090／S・RPG	292
272	冬	みんなのテニス ポータブル	SCE	価格未定／SPG	285
273	冬	ダライアスバースト	タイトー	価格未定／STG	
274	冬	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／AVG	
275	冬	GOD EATER(ゴッドイーター)	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	182
276	冬	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットアクセル3	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

2009年発売予定のソフト

277	2009年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
278	2009年	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定／AVG	287
279	2009年	Magus Tale Eternity ～世界樹と恋する魔法使い～	GNソフトウェア	価格未定／AVG	
280	2009年	BLEACH～ソウル・カーニバル2～	SCE	価格未定／ACT	
281	2009年	11eyes CrossOver	5pb.	価格未定／AVG	
282	2009年	学園ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE	プロトタイプ	¥5460／AVG	
283	2009年	うしろ	レベルファイブ	価格未定／RPG	

2010年1月発売予定のソフト

284	21日	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	バンダイナムコゲームス	¥5229／FTG	
285	21日	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES- リリカルBOX	バンダイナムコゲームス	¥13629／FTG	
286	1月	忍者活劇 天誅 紅 Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	

2月発売予定のソフト

287	2月	真・マスターオブモンスターズ Final	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	

3月発売予定のソフト

288	3月	ARMORED CORE LAST RAVEN Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	

2010年春発売予定のソフト

289	春	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
290	春	マリッジロワイヤル(仮)	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG	
291	春	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	花梨エンターテイメント	価格未定／AVG	

2010年発売予定のソフト

292	2010年	ダンテズ・インフェルノ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／A・AVG	
293	2010年	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	価格未定／RPG	146
294	2010年	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	KONAMI	価格未定／ACT	84
295	2010年	絶対ヒーロー改造計画	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG	92
296	2010年	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	279
297	2010年	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	価格未定／AVG	
298	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定／RPG	293

発売日未定のソフト

299	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
300	発売日未定	咲-Saki-(仮)	アルケミスト	価格未定／TBL	
301	発売日未定	KOF(仮)	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
302	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG	

※1："Amazon.co.jp" 専売タイトルです。 ※2：「ニンテンドーDSi」専用タイトルです。

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
303	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス 価格未定/RPG	
304	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス 価格未定/RPG	
305	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス 価格未定/RPG	
306	発売日未定	RS Revolution(仮)	スパイク 価格未定/RCG	
307	発売日未定	勇者のくせになまいきだ:3D	SCE 価格未定/SLG	291
308	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー 価格未定/ACT	
309	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア 価格未定/S・RPG	
310	発売日未定	.hack//Link	バンダイナムコゲームス 価格未定/A・RPG	290
311	発売日未定	川のぬし釣り シリーズ	マーベラスエンターテイメント 価格未定/未定	

PlayStation 3

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
312	1日	トリニティ・ユニバース	アイディアファクトリー ¥7329/RPG	
313	1日	トリニティ・ユニバース(限定版)	アイディアファクトリー ¥9429/RPG	
314	1日	真・三國無双 MULTI RAID Special	コーエー ¥7140/ACT	188・324
315	1日	NINJA GAIDEN Σ2	テクモ ¥7800/ACT	286
316	1日	NINJA GAIDEN Σ2 プレミアムボックス	テクモ ¥9980/ACT	286
317	8日	白騎士物語 -古の鼓動- EX Edition	SCE ¥3800/RPG	
318	15日	NBA 2K10	スパイク ¥6090/SPG	
319	15日	NHL 2K10	スパイク ¥6090/SPG	
320	15日	アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団	SCE ¥5980/A・AVG	158
321	15日	UFC 2009 UNDISPUTED	ユークス ¥7140/ACT	
322	22日	FIFA10 ワールドクラス サッカー	エレクトロニック・アーツ ¥7665/SPG	163
323	29日	侍道3 Plus(PlayStation3 the Best)	スパイク ¥3990/A・AVG	
324	29日	BAYONETTA(ベヨネッタ)	セガ ¥7980/ACT	168
325	29日	鉄拳6	バンダイナムコゲームス ¥8379/FTG	116
326	29日	鉄拳6 コレクターズBOX	バンダイナムコゲームス ¥17829/FTG	116

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
327	5日	NBAライブ10	エレクトロニック・アーツ ¥7665/SPG	
328	5日	コリン・マクレー ダート2	コードマスターズ ¥7140/RCG	
329	5日	3Dドットゲームヒーローズ	フロム・ソフトウェア ¥7140/A・RPG	284
330	12日	ドラゴンボール レイジングブラスト	バンダイナムコゲームス ¥7329/ACT	285
331	12日	ショーン・ホワイト スノーボード(ユービーアイ・ザ・ベスト)	ユービーアイソフト ¥2940/SPG	
332	19日	ラチェット&クランク FUTURE2	SCE ¥5980/ACT	293
333	26日	マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ ¥3129/STG	
334	26日	ミラーズエッジ(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ ¥3129/ACT	
335	11月	ニード・フォー・スピード シフト	エレクトロニック・アーツ ¥7665/RCG	291
336	11月	INFAMOUS ～悪名高き男～	SCE ¥5980/ACT	291

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
337	秋	OPERATION FLASHPOINT:DRAGON RISING	コードマスターズ 価格未定/STG	
338	秋	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	KONAMI ¥7980/SPG	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
339	3日	アサシン クリードII	ユービーアイソフト ¥7329/ACT	176
340	17日	ファイナルファンタジーXIII	スクウェア・エニックス ¥9240/RPG	14
341	12月	大航海時代Online ～El Oriente～	コーエー ¥6090/RPG	
342	12月	大航海時代Online ～El Oriente～(オンラインアップグレード)	コーエー ¥2940/RPG	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
343	冬	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス 価格未定/AVG	
344	冬	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエー 価格未定/A・RPG	172
345	冬	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス 価格未定/STG	132
346	冬	バットマン アーカム・アサイラム	スクウェア・エニックス 価格未定/ACT	296
347	冬	エンド オブ エタニティ	セガ 価格未定/RPG	276
348	冬	HEAVY RAIN(仮)	SCE 価格未定/AVG	
349	冬	Eat Lead(イートレッド) マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー ¥7140/ACT	

2009年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
350	2009年	ダークサイダーズ ～審判の時～	THQジャパン 価格未定/ACT	
351	2009年	ラストリベリオン	日本一ソフトウェア 価格未定/RPG	

2010年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
352	4日	スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL	スクウェア・エニックス ¥8190/RPG	76

2010年3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
353	3月	ゴッド・オブ・ウォー 3	SCE 価格未定/ACT	174

2010年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
354	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス 価格未定/ACT	50
355	春	龍が如く4 伝説を継ぐもの	セガ 価格未定/A・AVG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
356	2010年	ダンテズ・インフェルノ	エレクトロニック・アーツ 価格未定/A・AVG	
357	2010年	戦国BASARA3	カプコン 価格未定/ACT	122
358	2010年	F1 2010	コードマスターズ 価格未定/RCG	
359	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ オブ シャドウ～	KONAMI 価格未定/A・AVG	287
360	2010年	ニーア レプリカント	スクウェア・エニックス 価格未定/ACT	60
361	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス 価格未定/RPG	70
362	2010年	QUANTUM THEORY(仮)	テクモ 価格未定/STG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
363	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク 価格未定/SLG	
364	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス 価格未定/ACT	
365	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング 価格未定/A・AVG	
366	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング 価格未定/A・AVG	
367	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア 価格未定/A・AVG	
368	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ 価格未定/TBL	
369	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス 価格未定/未定	
370	発売日未定	オリジナル恋愛アドベンチャー(仮)	インターチャネル 価格未定/AVG	
371	発売日未定	KOFマキシマムインパクト3(仮)	SNKプレイモア 価格未定/FTG	
372	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー 価格未定/SPG	
373	発売日未定	EA SPORTS グランドスラム テニス	エレクトロニック・アーツ 価格未定/SPG	
374	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン 価格未定/SLG	
375	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト 価格未定/RPG	
376	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン 価格未定/ACT	
377	発売日未定	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン 価格未定/STG	330
378	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気 価格未定/ACT	
379	発売日未定	仁王	コーエー 価格未定/ACT	
380	発売日未定	レジェンド オブ トロイ(仮)	コーエー 価格未定/ACT	
381	発売日未定	DARKSIDERS	KONAMI 価格未定/A・AVG	
382	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI 価格未定/ACT	
383	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント 価格未定/SLG	
384	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント 価格未定/SLG	
385	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント 価格未定/PZG	
386	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE 価格未定/ACT	
387	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE 価格未定/SLG	
388	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス 価格未定/RPG	
389	発売日未定	ラスト レムナント	スクウェア・エニックス 価格未定/RPG	
390	発売日未定	グランツーリスモ 5	SCE 価格未定/RCG	
391	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE 価格未定/A・AVG	
392	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO 価格未定/SLG	
393	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO 価格未定/A・RPG	
394	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン 価格未定/AVG	
395	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス 価格未定/SLG	
396	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション 価格未定/ACT	
397	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア 価格未定/RPG	
398	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー 価格未定/SLG	
399	発売日未定	アクションRPG	ハドソン 価格未定/A・RPG	
400	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン 価格未定/ACT	
401	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン 価格未定/A・RPG	
402	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター 価格未定/SLG	
403	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定/未定	
404	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス 価格未定/RPG	
405	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス 価格未定/STG	
406	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス 価格未定/SPG	
407	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定/未定	
408	発売日未定	ザ エルダースクロールズIV: オブリビオン(Game of the Year Edition)	ベセスダ・ソフトワークス ¥7140/RPG	
409	発売日未定	ザ エルダースクロールズIV: シヴァリング・アイルズ(拡張Disk)	ベセスダ・ソフトワークス ¥3990/RPG	
410	発売日未定	レイニーウッズ -RAINYWOODS-	マーベラスエンターテイメント 価格未定/A・AVG	
411	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト 価格未定/RPG	
412	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット 価格未定/SLG	
413	発売日未定	アバター THE GAME	ユービーアイソフト 価格未定/ETC	
414	発売日未定	麻雀王	童 価格未定/TBL	

PlayStation 2

10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
415	1日	お掃除戦隊くりーんきーぱーH(はいぱー)	アイディアファクトリー ¥6090/AVG	
416	1日	お掃除戦隊くりーんきーぱーH(はいぱー)(限定版)	アイディアファクトリー ¥8190/AVG	
417	1日	真・翡翠の雫 緋色の欠片2	アイディアファクトリー ¥6090/AVG	
418	1日	緋色の欠片 愛蔵版	アイディアファクトリー ¥5040/AVG	
419	1日	緋色の欠片 愛蔵版 真・翡翠の雫 緋色の欠片2 ツインパック	アイディアファクトリー ¥11130/AVG	
420	1日	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承	アイディアファクトリー ¥7140/AVG	
421	1日	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承(限定版)	アイディアファクトリー ¥9240/AVG	
422	1日	桃華月憚～光風の陵王～	角川書店 ¥7140/AVG	
423	1日	桃華月憚～光風の陵王～ DXパック	角川書店 ¥9240/AVG	
424	15日	beatmaniaII DX 16 EMPRESS + PREMIUM BEST	KONAMI ¥7980/SLG	
425	15日	スロッターUPマニア11 2027 VS 2027 II	ドラス ¥6300/ETC	
426	22日	FIFA10 ワールドクラス サッカー	エレクトロニック・アーツ ¥6090/SPG	162
427	29日	セキレイ ～未来からのおくりもの～	アルケミスト ¥7140/AVG	
428	29日	セキレイ ～未来からのおくりもの～ 幾久しく!スペシャルパック	アルケミスト ¥11340/AVG	
429	29日	戦極姫 ～戦乱に舞う乙女達～	イエティ ¥7140/SLG	
430	29日	戦極姫 ～戦乱に舞う乙女達～(限定版)	イエティ ¥9240/SLG	
431	29日	ナデプロ!! ～キサマも声優やってみろ!～	ガンホー・ワークス ¥7140/AVG	
432	29日	ナデプロ!! ～キサマも声優やってみろ!～(限定版)	ガンホー・ワークス ¥9240/AVG	
433	10月	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ ¥6720/AVG	

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
434	19日	世界最強銀星囲碁講座	シルバースタージャパン ¥6090/TBL	
435	26日	マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス EA:SY! 1980	エレクトロニック・アーツ ¥1980/ACT	
436	26日	家庭教師ヒットマンREBORN! 禁断の闇のデルタ Best Collection	マーベラスエンターテイメント ¥2940/A・AVG	

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
437	秋	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス	ディンプル ¥7140/AVG	
438	秋	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス(限定版)	ディンプル ¥8379/AVG	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
439	12月	デス・コネクション	アイディアファクトリー ¥7140/AVG	
440	12月	デス・コネクション(限定版)	アイディアファクトリー ¥9240/AVG	
441	12月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]	システムソフト・アルファー ¥7140/SLG	
442	12月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆ プレミアムエディション	システムソフト・アルファー ¥9240/SLG	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
443	冬	プリンセスラバー! ～Eternal Love For My Lady～	コンフォート ¥7140/AVG	
444	冬	プリンセスラバー! ～Eternal Love For My Lady～(限定版)	コンフォート ¥9240/AVG	
445	冬	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー 価格未定/AVG	

2009年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
446	2009年	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI 価格未定/AVG	287
447	2009年	楽園男子 -ビースト・ハーレム-	TAKUYO 価格未定/AVG	
448	2009年	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	ラッセル ¥7140/AVG	
449	2009年	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days(限定版)	ラッセル ¥9240/AVG	

2010年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
450	2月	真・マスターオブモンスターズ Final	システムソフト・アルファー ¥7140/SLG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
451	2010年	カエル畑DEつかまえて	TAKUYO 価格未定/AVG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
452	発売日未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト 価格未定/未定	
453	発売日未定	KOF マキシマムインパクト レギュレーション"A"2(仮)	SNKプレイモア 価格未定/FTG	
454	発売日未定	新作サモンナイト(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定/未定	

Xbox 360

10月発売予定のソフト

455	1日	真·三國無双 MULTI RAID Special	コーエー	¥7140/ACT	188·200·324
456	1日	クロスエッジ ダッシュ	コンパイルハート	¥7140/RPG	
457	15日	NBA 2K10	スパイク	¥6090/SPG	
458	15日	NHL 2K10	スパイク	¥6090/SPG	
459	15日	シュタインズ·ゲート	5pb.	¥7140/AVG	295
460	15日	シュタインズ·ゲート(限定版)	5pb.	¥9240/AVG	295
461	15日	UFC 2009 UNDISPUTED	ユークス	¥7140/FTG	
462	22日	FIFA10 ワールドクラスサッカー	エレクトロニック·アーツ	¥7665/SPG	162·200
463	22日	Forza Motorsport 3	マイクロソフト	¥7140/RCG	198
464	22日	Forza Motorsport 3(限定版)	マイクロソフト	¥8190/RCG	198
465	29日	BAYONETTA(ベヨネッタ)	セガ	¥7980/ACT	168·200
466	29日	鉄拳6	バンダイナムコゲームス	¥8379/FTG	116·200
467	29日	鉄拳6 コレクターズBOX	バンダイナムコゲームス	¥17829/FTG	116·200

11月発売予定のソフト

468	5日	NBAライブ10	エレクトロニック·アーツ	¥7665/SPG	
469	5日	コリン·マクレー ダート2	コードマスターズ	¥7140/RCG	
470	5日	ナムコミュージアム バーチャルアーケード	バンダイナムコゲームス	¥4179/ETC	
471	5日	タユタマ -kiss on my Deity-	5pb.	¥7140/AVG	
472	5日	タユタマ -kiss on my Deity-(限定版)	5pb.	¥9240/AVG	
473	12日	ドラゴンボール レイジングブラスト	バンダイナムコゲームス	¥7329/ACT	285
474	26日	虫姫さま ふたり Ver1.5	ケイブ	¥7140/STG	
475	26日	虫姫さま ふたり Ver1.5(限定版)	ケイブ	¥9660/STG	
476	11月	ニード·フォー·スピード シフト	エレクトロニック·アーツ	¥7665/RCG	291

秋発売予定のソフト

477	秋	オペレーション フラッシュポイント:ドラゴン ライジング	コードマスターズ	価格未定/STG	
478	秋	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	KONAMI	¥7980/SPG	

12月発売予定のソフト

479	3日	アサシン クリードII	ユービーアイソフト	¥7329/ACT	176
480	12日	萌え萌え2次大戦(略)☆ウルトラデラックス	システムソフト·アルファー	¥7140/SLG	

冬発売予定のソフト

481	冬	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン	価格未定/ACT	330
482	冬	コール オブ デューティ モダン·ウォーフェア2	スクウェア·エニックス	価格未定/STG	132
483	冬	バットマン アーカム·アサイラム	スクウェア·エニックス	価格未定/ACT	296
484	冬	エンド オブ エタニティ	セガ	価格未定/RPG	276
485	冬	Eat Lead(イートレッド) マット·ハザードの逆襲	ディースリー·パブリッシャー	¥7140/ACT	

2009年発売予定のソフト

486	2009年	サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
487	2009年	ダークサイダーズ ～審判の時～	THQジャパン	価格未定/A·AVG	
488	2009年	智代アフター～イッツ ア ワンダフルライフ～ CSエディション	プロトタイプ	¥5460/AVG	
489	2009年	WET	ベセスダ·ソフトワークス	価格未定/ACT	

2010年春発売予定のソフト

490	春	エスプガルーダII ブラックレーベル	ケイブ	価格未定/STG	
491	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア·エニックス	価格未定/ACT	50
492	春	スプリンターセル コンヴィクション	ユービーアイソフト	価格未定/ACT	199

2010年秋発売予定のソフト

493	秋	Halo:Reach	マイクロソフト	価格未定/未定	

2010年発売予定のソフト

494	2010年	ダンテズ·インフェルノ(仮)	エレクトロニック·アーツ	価格未定/ACT	
495	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定/RCG	
496	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ オブ シャドウ～	KONAMI	価格未定/A·AVG	287
497	2010年	ニーア ゲシュタルト	スクウェア·エニックス	価格未定/ACT	60

発売日未定のソフト

498	発売日未定	EA SPORTS グランドスラム テニス	エレクトロニック·アーツ	価格未定/SPG	
499	発売日未定	KOFマキシマムインパクト360(仮)	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
500	発売日未定	ネオジオ バトルコロシアム	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
501	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン	価格未定/ACT	
502	発売日未定	Warriorsi Legends of Troy	コーエー	価格未定/ACT	
503	発売日未定	DARKSIDERS	KONAMI	価格未定/A·AVG	
504	発売日未定	NINETY-NINE NIGHTS II	KONAMI	価格未定/ACT	
505	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
506	発売日未定	100	ジャレコ	価格未定/未定	
507	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定/未定	
508	発売日未定	デッドオアアライブ コード:クロノス(仮)	テクモ	価格未定/未定	
509	発売日未定	Project Progressive	テクモ	価格未定/ACT	
510	発売日未定	ザ エルダー スクロールズIV:オブリビオン (Game of the Year Edition)	ベセスダ·ソフトワークス	¥7140/RPG	
511	発売日未定	ザ エルダー スクロールズIV: シヴァリング·アイルズ(拡張版)	ベセスダ·ソフトワークス	¥3990/RPG	
512	発売日未定	ケツイ ～絆地獄たち～EXTRA	5pb.	¥7140/STG	
513	発売日未定	レイニーウッズ -RAINY WOODS-	マーベラスエンターテイメント	価格未定/A·AVG	
514	発売日未定	アラン ウェイク	マイクロソフト	価格未定/A·AVG	
515	発売日未定	Fable(フェイブル)III	マイクロソフト	価格未定/RPG	
516	発売日未定	Borderlands(ボーダーランズ)	マイクロソフト	価格未定/ACT	
517	発売日未定	ライオットアクト2	マイクロソフト	価格未定/ACT	
518	発売日未定	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	価格未定/STG	
519	発売日未定	インファーナル:ヘルズヴェンジェンス	ラッセル	¥7140/ACT	

DSiウェア

9月配信予定のタイトル

520	30日	UNO	ゲームロフト	500DSiポイント/TBL	
521	30日	電卓+TCG用ツール デュエル電卓カスタム	タスケ	200DSiポイント/ETC	
522	9月	イラストロジック+日本の童話	ハドソン	500DSiポイント/PZG	

10月配信予定のタイトル

523	10月	いつでもボンバーマン	ハドソン	500DSiポイント/ACT	

Wiiウェア

9月配信予定のソフト

524	29日	UNO	ゲームロフト	500Wiiポイント/TBL	
525	29日	ファイナルファンタジーIV ジ·アフターイヤーズ -月の帰還- 真月編 星喰	スクウェア·エニックス	800Wiiポイント/RPG	
526	9月	シュガーバニーズ Wii ようこそ☆バニーズフィールドへ	タカラトミー	1000Wiiポイント/ETC	301
527	9月	@SIMPLEシリーズ Vol.5 THE 柔道	ディースリー·パブリッシャー	700Wiiポイント/ACT	

10月配信予定のソフト

528	10月	Shadow Walker 影の少年と光の妖精	ゲームアーツ	1000Wiiポイント/ACT	301

秋配信予定のソフト

529	秋	Out of Garaxy 銀のコーシカ ～松本零士～(6～7話)	サンソフト	200Wiiポイント/ETC	

冬配信予定のソフト

530	冬	Out of Garaxy 銀のコーシカ ～松本零士～(8～9話)	サンソフト	200Wiiポイント/ETC	

2009年配信予定のソフト

531	2009年	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定/未定	
532	2009年	BPM Racing(仮)	トライファースト	価格未定/未定	
533	2009年	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定/SLG	
534	2009年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定/A·AVG	

2010年1月配信予定のソフト

535	1月	ぼくはプラレール 運転士 新幹線&蒸気機関車	タカラトミー	1000Wiiポイント/未定	

2010年配信予定のソフト

536	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定/FTG	
537	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定/未定	
538	2010年	SHOOTANTO ～未来編～	グランプリ	600Wiiポイント/未定	

配信日未定のソフト

539	配信日未定	F·O·R·T·U·N·E(フォーチュン) ～星の降りそそぐ丘～	サイバード	価格未定/A·AVG	
540	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定/ACT	

PlayStation Network (PSP)

10月配信予定のタイトル

541	1日	グランツーリスモ ダウンロード版	SCE	¥4400/RCG	287
542	1日	みんなのスッキリ ダウンロード版	SCE	¥2380/ETC	
543	29日	R-TYPE TACTICS II -Operation BITTER CHOCOLATE- ダウンロード版	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800/SLG	289

11月配信予定のタイトル

544	1日	ペルソナ3ポータブル ダウンロード版	アトラス	価格未定/RPG	280
545	1日	PIXELJUNK MONSTERS DELUXE	キュー·ゲームス	価格未定/ACT	
546	1日	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング ダウンロード版	スクウェア·エニックス	¥4000/ACT	10
547	1日	LocoRoco -Midnight Carnival-	SCE	価格未定/ACT	
548	1日	ディスガイア インフィニット	日本一ソフトウェア	¥2500/AVG	
549	12日	ショーン·ホワイト スノーボード (ユービーアイ·ザ·ベスト) ダウンロード版	ユービーアイソフト	¥2200/SPG	
550	19日	ジャック×ダクスター ～エルフとイタチの大冒険～ ダウンロード版	SCE	¥3800/A·AVG	293
551	26日	SOCOM;U.S.NAVY SEALS Portable ダウンロード版	SCE	¥3800/STG	287
552	11月	ぽっちゃり☆プリンセス	SCE	価格未定/SLG	
553	11月	時限回廊 ダウンロード版	SCE	¥2800/PZG	295
554	11月	MotorStorm Raging Ice ダウンロード版	SCE	¥3800/RCG	

冬配信予定のタイトル

555	冬	みんなのテニス ポータブル ダウンロード版	SCE	価格未定/SPG	285

配信日未定のタイトル

556	配信日未定	グラビティ·クラッシュ	SCE	価格未定/STG	

PlayStation Network (PS3)

11月配信予定のタイトル

557	11月	ぽっちゃり☆プリンセス	SCE	価格未定/ACT	303

秋配信予定のタイトル

558	秋	Wizardry 囚われし魂の迷宮	アクワイア	価格未定/RPG	303
559	秋	PixelJunk シューター	キュー·ゲームス	価格未定/STG	303
560	秋	レイストームHD	タイトー	¥1500/STG	303
561	秋	パズルクエスト ～アガリアの騎士～	ディースリー·パブリッシャー	¥1500/RPG	303
562	秋	パズルクエスト·ギャラクトリックス	ディースリー·パブリッシャー	¥2000/RPG	

冬配信予定のタイトル

563	冬	グラビティ·クラッシュ	SCE	価格未定/STG	303
564	冬	ハスラーキング	SCE	価格未定/TBL	

配信日未定のタイトル

565	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	
566	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	
567	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定/TBL	
568	配信日未定	ネクタリス	ハドソン	価格未定/SLG	
569	配信日未定	ザ エルダー スクロールズIV: シヴァリング·アイルズ(拡張版)	ベセスダ·ソフトワークス	¥3780/RPG	

Xbox LIVE アーケード

秋配信予定のソフト

570	秋	OD ビート ドロップ	アークシステムワークス	価格未定/PZG	
571	秋	レイストームHD	タイトー	1200マイクロソフトポイント/STG	305

2009年配信予定のソフト

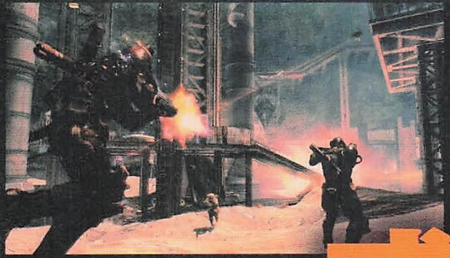
572	2009年	0 day Attack on Earth	スクウェア·エニックス	価格未定/STG	
573	2009年	プロジェクトCUBE(仮)	スクウェア·エニックス	価格未定/ACT	

2010年配信予定のソフト

574	2010年	ザ·キング·オブ·ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ	SNKプレイモア	価格未定/FTG	

配信日未定のソフト

575	配信日未定	ザ·キング·オブ·ファイターズ スカイステージ(仮)	SNKプレイモア	価格未定/STG	
576	配信日未定	ダイナーダッシュ	ハドソン	800マイクロソフトポイント/ACT	
577	配信日未定	ネクタリス	ハドソン	800マイクロソフトポイント/SLG	
578	配信日未定	グランド·セフト·オートIV: ザ·ロスト·アンド·ダムド	カプコン	価格未定/ACT	
579	配信日未定	ザ エルダー スクロールズIV: シヴァリング·アイルズ(拡張版)	ベセスダ·ソフトワークス	2400マイクロソフトポイント/RPG	
580	配信日未定	フォールアウト3追加コンテンツ Point Lookout	ベセスダ·ソフトワークス	800マイクロソフトポイント/RPG	





入植惑星大異変

雪と氷に閉ざされた極寒の世界から、自然豊かな惑星へ――。わずか十数年で環境を大きく変えた本作の舞台・惑星EDN-3rdをさまざまな角度からリポート。ゲームの魅力とともに、環境の変化が原住生物エイクリッド（AK）や雪賊にどのような影響を与えたのかを探る。



惑星EDN-3rd最新リポート!

プロデューサーインタビューから見えた真実とは!?

少しずつベールを脱ぎ始めたアクションシューティング『ロスト プラネット 2』。主人公や物語など、いまだに詳細不明な点は多いものの、圧倒的なビジュアルや、体験版でも実証されたおもしろさで、本作への期待感は高まるばかり。今回は、前作のテーマとなった惑星改造により大異変が起こった惑星EDN-3rdを紹介。さらにプロデューサー・竹内氏へのインタビューに加え『ロスト プラネット』好きによる特別座談会をお届け！

電撃ゲームス PUSH!

LOST PLANET 2

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）			
発売日未定	価格未定		
PS3	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力
今冬発売予定	価格未定		
Xbox 360	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力

環境 Natural Environment

温暖化により緑の惑星へと変貌をとげたEDN-3rd

前作から十数年後の世界が舞台となる本作では、人類の悲願であったEDN-3rdの温暖化に成功。大地を覆っていた雪は溶け、木々が繁茂する緑の星へと姿を変えた。極寒ゆえに生命維持装置なしでの活動が困難だった人類にとって、環境変化は開発エリア拡大の追い風となっている。





深い谷と渓流

▲谷間を流れる川中を進む雪賊。植物を見かけることがなかった前作（対戦用マップを除く）だが、この写真を見ても惑星に起きた環境変化の大きさがわかる。



緑深いジャングル

▲熱帯植物が生い茂る森の要塞。惑星EDN-3rdの温暖な地域にあるのだろうか。木々に視界を阻まれるジャングルでの戦闘は、激しい乱戦となりそうだ。



海と海岸

▲工業地帯のようなエリアへ、海からの侵入を果たした雪賊。海を自由に行き来できるといった環境の変化だけでなく経済活動が活発になっている様子がわかる。

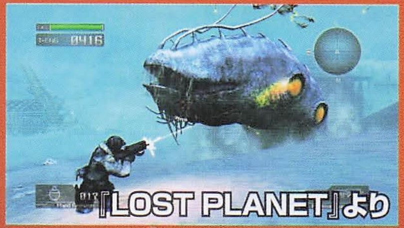


建物がひしめく居住区

▲建物どうしがみっしりとへばりつくように立ち並んだエリア。送電線やアンテナ、店の看板のようなものも散見され、入植した人々の生活を感じさせる風景だが、AKの襲撃から完全に逃れられるわけではないようだ。

CHECK 前作『ロスト プラネット』ってどんなゲーム？

俳優イ・ビョンホン氏を主人公に起用したことでも話題になったTPS。惑星EDN-3rdを舞台に雪賊、謎の集団NEVEC、AKの三つ巴の戦いが描かれる。ワイヤーを射出して高所に登ったりVSに張り付くといったアクションも特徴。対戦のバランスが絶妙で、多くの支持を集めた。



『LOST PLANET』より



主人公 ウェイン

▲記憶喪失で倒れていたところを雪賊に助けられた青年。AKやNEVECとの戦いに身を投じる。



VS（バイタルスーツ）GTT-01

◀入植した人類がAKに対抗するために作った兵器。人型、戦車など、さまざまな形体がある。

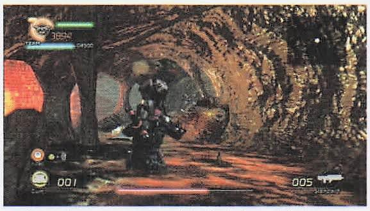


AK（エイクリッド）クィーン

▼EDN-3rdの原住生物。昆虫型、植物型など種類が豊富。サーマルエナジーを有する。

集え！雪賊！ Xbox LIVE上で協力プレイ体験版が配信中！

PS3に先駆け、Xbox 360用の体験版がXbox LIVEで配信中。こちらは『ロスト プラネット 2』で新たに搭載された協力プレイモードを体験することができる。ゲーム内容は4人のプレイヤーで協力して、巨大AKを倒すというもの。背中に乗る、脚や角といった部位を破壊する、体内へ進入するなど、これまでのAKハントとはひと味違った戦闘が味わえる。しかもダッシュ操作や仲間の体力回復、新型VSなどの新要素も確認できた。独自開発のエンジン・MTフレームワークVer2.0で描かれた迫力の映像を体感しよう。



▲進入したAKの体内にも小型AKが待ち受けている。体内にあるコアを破壊して脱出せよ！



ハミダシ用語解説 ■**雪賊**：惑星入植直後に独自のコミュニティを形成した集団。AKのハントや物資の強奪など、活動内容は多岐にわたる。多くのグループがあり、紅賊、頂賊など、独特の名称で呼ばれる。グループ間の抗争もしばしば起こっており、ゲーム中では雪賊同士の戦いも描かれている。■**サーマルエナジー（T-ENG）**：AKが体内に宿している新種のエネルギー。EDN-3rdでは化石燃料に代わる新資源として幅広く利用され、VSや生命維持装置にも使われている。AKの排除は資源獲得を目的にしている面もあるようだ。

勢力 Balance of Power

雪賊対NEVECの戦いは新たな兵器、戦場を得て激化

雪賊たちがそれぞれの思惑で動いているこの星では、惑星改造という大きな目的を果たしたあとも抗争が絶えない。公開された写真では、前作で雪賊たちと敵対したNEVECの兵士が確認できる。彼らもまた新たな野望を抱き、活動を始めているのだろう。一方、雪賊、NEVEC共通の敵であるAKの脅威は環境が変わっても衰えていない。対AK用に新型VSや大型兵器も導入され、戦いは混迷の様相を見せている。



新型VSに乗るNEVEC兵

▲銃座付きの新型VSに乗り込むNEVEC兵。凶悪な計画を阻止されたNEVECの次なる野望は？



▶新たな装備として強化装甲服の存在も明らかに。防御力を生かして力押しの戦い方もできそうだ。

雪賊用アーマーか!?



にらみ合う2機のVS 果たして敵の正体は…？



『ロスプラ2』のココが気になる座談会

体験版も配信され、全貌が見え始めてきた『ロスト プラネット 2』。東京ゲームショウに合わせて露出が増えてきた新情報をもとに、発売が待ちきれない4人の『ロスプラ』好きが座談会を開催した。



まずは前作の楽しさについて語ろう！

WAT：まずは『ロスト プラネット 2』の話題にいく前に『ロスト プラネット』と追加ルールやモードが加わった『コロニーズ』のどんな点に魅力を感じているかを教えてください。

SAK：ゲームのバランスがいいところですかね。例えば戦車やジープなんかの乗り物に乗れるFPSはよくありますけど『ロスト プラネット』では、それがVSにあたりますよね。VSには強力な武器がついているので、対戦すると一方的な試合になりそうなんですが、VSの操縦が不慣れな人が相手だと、こちらが生身の状態でも余裕で勝てたりとか、脚や背中に弱点があるんでうまく立ち回れば上級者相手でも勝てたりします。

IIZ：正面から銃で撃つだけだとキツイですが、プラズマグレネード（電撃を放出する爆弾）でVSをしびれさせてその間に撃つとラクですよね。チーム対戦だったら、その隙にみんなで集中砲火できるし。

GOO：やりますね。あとは、ワイヤーでVSに張り付いて近距離から銃で直接攻撃することもできますよね。

WAT：戦い方のバリエーションが豊富というか、戦略を練る楽しさがあるということですね。チーム対戦の場合は協力して強敵を倒すという連携プレイのおもしろさですか。VSの話が出ましたが、もう1つの特徴的なキャラであるAKの存在については？



▲当てればVSの操縦者を無理やり降ろすことができるエネルギーグレネードという爆弾。

SAK：基本的には敵なんで、ゲーム進行に関係ないザコ敵は無視することもできるんですが、倒したあとに残るサーマルエナジーを体力回復に使えたり、VSのエネルギーに使えるという設定がうまいですね。

GOO：時間とともに減っていくんで、エネルギー回収はこまめにしておきたいですからね。このへんのバランスもいいです。

IIZ：AKの弱点はオレンジ色に光っていて、狙えばいいところがはっきりわかるのもいいですね。いつも露出しているAKもいるし、殻のようなものに覆われているAKもいたりしてバリエーションがあるのも攻略するうえでおもしろいと思います。

WAT：『コロニーズ』のエイクリッドハンティング（AKと雪賊に分かれる対戦モード）で自分がAKを操作するときは、弱点を敵の反対側に向けるようになりますよね。

SAK：エイクリッドハンティングもそうですが、このゲームのオンライン対戦はどれも楽しいですね。フィールドを前後左右に移動するだけじゃなくてワイヤーを使って

座談会メンバー



WAT（好きな雪賊:頂賊）
Xbox 360用ソフトで一番プレイ時間が長いのが『ロスト プラネット コロニーズ』という編集者。



IIZ（好きな雪賊:紅賊）
Xbox 360好きの編集者。『ロスト プラネット』はシリーズ両方ともプレイ済み。ボイスチャット好き。

大口径砲を備えた地上を走る戦艦 列車砲



巨大AKと併走する列車砲

列車砲の大きさを優に上回る超大型の新種AKを追走。第２次世界大戦で要塞攻略などにも使われた、空前絶後の陸上兵器が、この惑星で再び日の目を見ることになったのは、AKの脅威が増していることの証拠だ。

上下に移動できる自由さがゲームの楽しさを増しているんじゃないかと。
GOO：目の前に低い建物があって、向こう側に行きたい場合、たいていのFPSは壁伝いに歩いて反対側に行きますけど、ワイヤーをひっかけて屋根に登れますから。
IIZ：高いところからワイヤーでぶら下がって攻撃することもできますよね。
SAK：ええ、場所によってはワイヤーを引っ掛けた部分を中心にそのままグルグル回ることもできますね。
IIZ：大車輪（笑）。
WAT：ソフト発売直後は、ステージに雪賊砦が選ばれた対戦部屋は、みんな回ってましたよ（笑）。戦わないで回るだけで試合終了とか（笑）。
IIZ：ユーザー側でいろいろ遊べるところもいいんだと思います。ガッツポーズとか、おじぎとか、尻をたたいて挑発ができたりするアクションが用意されているのも、楽しく遊ぶうえでひと役買っていますよね。『2』でも増えているといいなあ。

『ロスト プラネット 2』の舞台はどうなんだ?

WAT：では、このへんで『ロスト プラネット 2』の話題に移ります。『2』は、前作の十数年後のお話です。まず環境が大きく変わっているんですが、みなさんどう思いました？
GOO：十数年て……変化が早すぎ（笑）。
SAK：ありえない（笑）。
IIZ：どうしてこうなった（笑）。まぁ、それは前作のエンディングで少し説明されていたことと関係があるんでしょう。
GOO：それにしても（笑）。森があったりするし。
SAK：写真を見ると砂漠になっているようなところもあるみたいですね。
WAT：惑星を改造するときに、なんらかの要因が加わって……例えば、温暖化をする装置が暴走したとか、何か理由があるのかもしれませんね。
GOO：それがAKにも何かしらの影響を与えているとか。
SAK：雪がなくなったっていう環境の変化が進化に影響を与えているのかも。
WAT：そのへんは続報待ちですね。

初めて協力プレイモードを収録した体験版は?

WAT：ところで、体験版はもうやりました？
3人：はい。
WAT：どうでした？
SAK：とにかくAKがデカイですね。こんなデカイのは前作にもいなかったような。
IIZ：確かに。ミドリメ（前作のボスAKのうちの１体）より大きいかも。ここまで大きいと基本的な戦闘はVSを使ったものになりそうですよね。
GOO：それに動きが速いですね。踏まれましたよ（笑）。
3人：踏まれた踏まれた（笑）。
GOO：それと飲み込まれました（笑）。
3人：飲まれた飲まれた（笑）。
GOO：体内に入れるというのは新鮮でしたね。「あぁ、入れるんだ！」とちょっと驚きました。最初は死んじゃったかと思いましたが（笑）。体内には別のAKもいるし、コアがあったりして、油断できないのもいい。ほかの大型AKの体内にも入れるんでしょうかね。
IIZ：可能性は十分あるんじゃないですか。体内だけで１ステージ使っちゃうようなAKがいたりして。
SAK：公開されているAKの写真はどれもデカイですね。
IIZ：これだけ大型のAKが出てきているということは、『2』ではAKハントっぽい要素が強くなっているのかもしれませんね。
WAT：今回は協力プレイモードが入っているので、そういう可能性は高いですね。
GOO：最初の体験版にチーム対戦ではなく、協力プレイを持ってきたのも『2』のウリを印象付けたいからではないかと。

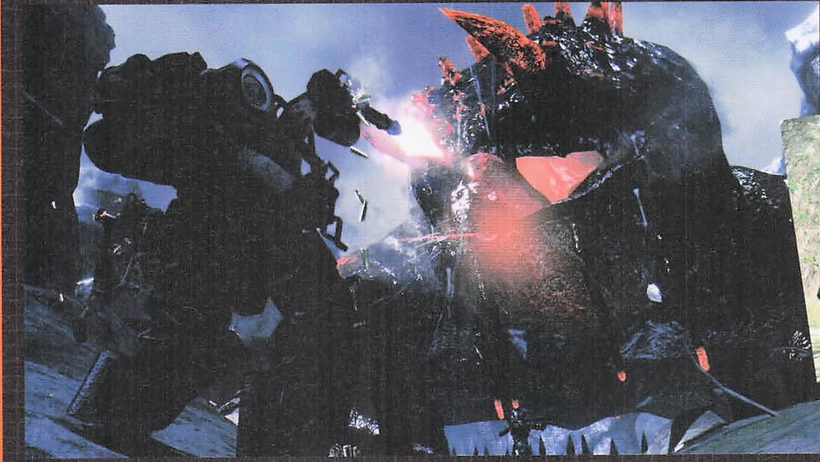


SAK（好きな雪賊：猟兵）
「電撃PS」でPS3版の記事を担当しているライター。対戦はかなりやり込んだらしい。



GOO（好きな雪賊：麗隊）
「電撃PS」でPS3版の記事を担当するライター兼編集者。『ロスプラ』になぜかお色気要素を期待している人。

次ページでも語るぜー!



◀前作で"カテゴリーG"と呼称されていた大型AKは『ロストプラネット2』でも多数登場。VSごと丸飲みされそうだ。



毒々しさを増したAK「クラッティス」

▼▲前作で登場したAKのなかには少し姿を変えているものもいる。環境に合わせての進化か、派生種なのか。

生態 Ecology of Akrids

気候変動がもたらしたAKの爆発的進化

わずか十数年で大規模な惑星改造に成功したのは、前作のエンディングで語られていた「ある研究」の成果なのだろう。人類は科学、そしてAKより抽出したサーマルエナジーで惑星の生態系を大きく変えた。これまで劣悪ともいえる環境に生息していたAKにとって、改造後の惑星は棲みよい環境になっているのかもしれない。そのためか、大きさ、姿ともに多様性を増した新種のAKが確認されている。







◀市街地に突如現れた大型ＡＫ。原住生物であるＡＫにとって、開拓地を広げつつある人類は、テリトリーを侵す敵という存在でしかない。



▼全身に鋭いトゲを生やしたＡＫ。立ち上がった姿は人型のようにも見える。奥に同種のＡＫが確認できるが、集団で襲い掛かられたらひとたまりもないだろう。

見た目にも凶悪な新種のAKが続々登場

『ロスプラ2』のココが気になる座談会

体験版でわかった『2』の操作系は？

WAT：ところで、体験版で新しい操作が加わってましたね。
IIZ：ダッシュと体力回復ですね。
GOO：最初のうちは慣れなくて指がつりそうになりました（笑）。
SAK：確かに最初は少しとまどいますね。前作まで武器をひろうのがⒷボタンだったので、Ⓨボタンでひろうクセをつけるのに少し時間がかかりました。ただ押しっぱなしでひろえるようになったのは楽ですね。
WAT：前作ではダッシュがないのは当たり前で、基本的に素早く移動したいときってワイヤーを使っていたじゃないですか。だから、最初のうちはダッシュのありがたみがあまりわからなくて（笑）。今は活用してますけどね。
IIZ：障害物にワイヤーを引っ掛けて移動するのは『ロストプラネット』では基本テクニックみたいなところがありますからね。ダッシュは障害物がないようなステージで生きてくるんじゃないですかね。
WAT：確かに。では、味方の体力を回復させられるようになった点はどうですか？
SAK：これも協力プレイモードができたから採用された機能でしょうね。サーマルエナジー獲得用に小型AKがたくさん出ないような場面では、エナジー不足が出てくると思うので、うまい人が不慣れな人をサポートできるのはいいと思います。
GOO：「協力プレイ」感が強まりますね。
IIZ：３人乗りのVS（銃座が２つ付いたVS）も協力して戦う楽しさを味わえていいですね。従来のVSでも降着状態のVSのそばでⒷボタンを押すと張り付いて戦えるんですが、火力も違うし三位一体で戦っている感じは新VSのほうがいいかなと。



▲3人乗りＶＳは操縦者だけで銃座の機銃は使用不可。操縦者なしで銃座を使うことは可能。

WAT：Ⓐ連打で「泳ぐ」操作もあったね。
SAK：体験版では、ボスが出てくる場所にある泉で少し操作が確認できました。
WAT：『コロニーズ』の対戦マップでは、川底や海底を歩くことができましたが、泳ぐ操作はありませんでしたね。
GOO：泳いで渡らなければいけないステージが用意されているんでしょうかね。
WAT：ちなみに、泉の奥のほうの、かなり深い場所で泳げるかどうか挑戦してみたんですが、ミスになりました。泳げる範囲が決まっているのかもしれないですね。
IIZ：イメージイラスト（P.330参照）には、足ひれをつけた雪賊がいたので、海のステージがあるんじゃないでしょうか。
GOO：公式サイトのムービーには潜水艦っぽい乗り物も出てきたので、可能性はあるかも知れないですね。自分で乗れるかどうかはわかりませんが。

イメージイラストから新しいVSなどを妄想する

SAK：そういえば、さっきのイメージイラストに、新しいVSがいくつか載ってましたね。プロペラがついたヤツがいたんで、空を飛べるヤツはいそうです。
GOO：対戦のときに、これに味方を乗せて前線に送ったりできると楽しそうだな。
SAK：いいですね。遠くで行われている戦闘に加勢しようと、離れた場所にある橋を



すべてを飲み込むような 巨大な顎（あぎと） このAKに弱点はあるのか!?

渡って目的地に向かっている間に戦いが終わっていることもあるので、これで輸送できたらラクだし、なんかカッコイイ（笑）。



▲2人の敵雪賊を相手に余裕で戦っているアーマー装着の雪賊。見た目の威圧感もスゴイ。

IIZ：今回はVS以外にアーマーのようなものも登場するみたいじゃないですか。

SAK：見た目がゴツイですが、VSよりもマトとしては小さくなるし、素早く動けそう。何より防御力が上がるのはいいですね。

GOO：防御力といえば、今回盾が使えるようになってますよね。

IIZ：体験版では使えなかったですが、公式サイトのムービーを見る限り、使い勝手はよさそうですね。盾の展開速度も速いし。

WAT：回復操作や、この盾の存在を考えると、協力では、攻撃役、防御役、回復役などの役割分担も期待できそうですね。ＲＰＧのパーティっぽいというか。

細かい変更点だけど意外と重要になりそう

WAT：そのほか、細かい操作では、ハーモナイザー（サーマルエナジーを体力に変換する装置）を使って体力を急速に回復できるようになっていましたね。

SAK：今までは、一定速度の自動回復だったので、死ぬ寸前の時にはありがたいです。

GOO：前作ではハーモナイザーって主人公と何人かしか持ってなかったんでしたっけ？

IIZ：確かそんな設定でした。この十数年の間に普及したということなんでしょう。

WAT：それからVSに装備した武器を置くことができるようになってましたね。

SAK：前作では、装備中の武器と落ちている武器を交換することはできましたけど、使用中の武器は置けなかったですからね。

GOO：メリットはなんでしょうね？

IIZ：例えば、ホーミングレーザーみたいな敵に使われるとやっかいな武器を、自陣に持ち帰るとかかな。しかも自陣に交換用のVS武器がない場合だけど（笑）。

GOO：あぁ、前作でもそれは人間で運びました（笑）。VSに装備して運べるならちょっと安全か（笑）。Ⓧボタンで VSが修理できるようになったから多少は無理できるし。

WAT：あとは、VS用武器の弾薬がなくなってしまったときに、味方のVS用武器をその場でゆずってもらうこともできますね。

『2』に期待していることをあげてみよう

WAT：では最後に、みなさんが『2』に期待していることを教えてください。

IIZ：ボクは協力でのおもしろい場面ですね。アクシデントというか、みんなで遊んでいるからこそ起きるハプニングのようなものですね。みんな一緒にAKに飲み込まれちゃうとか、笑える場面が多いといいなぁ。

SAK：オンライン対戦にどれだけの要素が詰め込まれているかですね。前作の対戦は、今でも十分遊べるほどよくできた内容なので、これにどのぐらいのおもしろさが加わっているのかに注目しています。ボリュームだけでなく、遊びの幅の広がりに期待しています。

GOO：私は新規に追加されたVSに期待しています。前作では変形するVSもあったので、そういったギミックが搭載されたVSや、単純に空を飛べるVSの登場にも期待したいです。あとは雪賊のカスタマイズですね。アクセサリーや服装をたくさん用意してほしいです。

WAT：わかりました。みなさん長い時間ありがとうございました。

また次回お会いしましょう!

プロデューサー

竹内潤氏 直撃インタビュー

写真を見れば見るほど気になることが増えてくる『ロスト プラネット 2』。今回はその疑問の数々を解消してもらうべく、大阪にあるカプコン本社におじゃました。お答えいただいたプロデューサーの竹内氏から、驚きの事実が次々と明かされたので、可能な限りお届けしよう。

『ロスト プラネット 2』の開発スタートは遅かった!?

――体験版も配信され徐々に内容が明らかになってきた『2』ですが、制作決定は早かったのでしょうか?

竹内潤氏（以降、敬称略）:いや、そうでもないんですよ。じつは、前作の開発を始めた頃は、社内でも内容に対して否定派が多かったんです。北米向けのタイトルで、ロボット、SF、シューターという要素を含んだタイトルが売れるわけはないと思われていました。これは当時のリサーチの結果から出た慎重論なので、仕方がないと思うんですけどね。まぁそんな逆風のなかで、開発を進めていたのですが、映像を見せられるようになると、社内で肯定派が少しずつ増えてきたんです。それでも、最後は売ってみないとわからないということで、販売結果を見てから（※2）続編に着手しましたので、『2』の開発スタートは遅いほうですね。……といっても、単にお待たせするのもなんなので、その間にXbox 360で『コロニーズ』を発売させていただいたと。

『ロスト プラネット』は日本人メジャーリーガー?!

――前作のユーザーの感想はどうでしたか?

竹内：全体的に好意的なご意見が多かったですね。前作は“日本人に遊んでもらえるシューターを作りたい”という思いが強くあったので、そういう意味ではボクらが狙ったお客さんに届いたなと思いました。「初めてシューターをやりましたけどおもしろかったです」とか「ほかのシューターではやられるばかりでしたが、『ロストプラネット』では外人とも対等に戦えます（※3）」といったご意見も多かったです。

――FPSに対するリサーチは、やりましたか?

竹内：ええ。それでも、ある程度はリサーチでわかるんですが、わからない部分もありまして。たとえばアメリカのお客さんは、アメリカ製のFPSが一番いいという印象を強く持っておられるようだったんです。その垣根をどうやって壊すかということを考えていましたね。野茂さんがメジャーリーグに行かれたときに、野球はやっぱりメジャーリーガーだよねと思われているなかで、三振ショウを見せつけて、日本というか、アメリカ以外にもすごい野球選手はいるぞ、というのを知らしめましたよね。『ロスト プラネット』もFPSのメジャーであるアメリカに乗り込んだわけですから、最初は多分、野茂さんと同じような心境だったのかも（笑）。

――どういった点で勝負されようと思ったんですか?

竹内：まず、アメリカにないものを持っていかないと、このマーケットには入り込めないなと考えました。なので、ロボットやSFの要素を盛り込めばいけるんじゃないかと。野茂さんのフォークボールのような考え方ですね。これはチーム内でもずっと言ってました（笑）。

――では、勝負するにあたっては、野茂さんが背中を押してくれたところもあるんでしょうか(笑)。

竹内：ありましたね（笑）。なんたって“英雄（ひでお）さん”ですから、英雄（えいゆう）です(笑)。

ありそうでなかった『ロスト プラネット』の世界

――そのフォークボールの1つとして、VSははずせなかったんですね?

竹内：そうですね。開発陣のなかでは、アメリカ人もロボットやSFは好きだろうと考えていました。社内の会議で、ロボットやSFは人気がないんじゃないかという意見が出たときに、「スター・ウォーズ」や「マトリックス」はSF作品でロボットも出てくるじゃないか、という話をしましたね。実は潜在的な需要はあるんだけど、それを生かしたゲームがなかっただけなんじゃないかと。

――VSがスーパーロボット系ではなく重機を連想させるデザインなのも海外を意識してなんでしょうか?

竹内：というよりも、ボクが「ボトムズ」や「ザブングル」が好きなんで（笑）。まぁ、それだけじゃなくて、開発陣もそういう世代なんですね。加えて、海外でロボットデザインの有名な人をリサーチしてみたら、北米では横山宏さん（※4）がネームバリューのある方として知られていたんですね。そういうこともあって、VSをああいった方向性のデザインにしています。実際に絵を見せてみると、ボトムズ、ザブングルよりは敵役のウォーカーマシンのデザインのほうが彼らにはしっくりくるみたいですね。なので、ボクらが見てきたものと彼らの好みの共通項を探していったわけなんです。

みんなで自由に遊べる公園のようなもの

――編集部座談会で大車輪の話になったのですが、意外な遊び方が発見されることについてどう思われますか?

竹内：あれはバグだったんですよ。東京ゲームショウに出展したときに、操作法が書かれた技Tシャツをスタッフが着ていたのですが、そのなかに操作法を明かさないであのグルグル回っている絵を書いておいたんですね。そうしたらあっという間にネットで広まって、体験版でみんながあの技を使っている部屋ができていました。そのときに、お客さんっていうのは遊び場を与えてあげれば、自由に遊び方を見つけていくんだということを強く感じましたね。ボクらが提供しているのは、ゲームであり、公園のような遊び場であって、決められたレールの上を走るだけのアトラクションではないと。そういうことをユーザーさんに教えてもらってますね。

『2』のポーズは大幅増量 みんなでトキメキを運ぼう（?）

――ガッツポーズや挑発ポーズも、遊びの幅を広げる要素の1つとして入れられたものなんでしょうか?

竹内：ええ。やってみてダメなら止めようというノリで入れてみたのですが、実際には評判がよかったですね。『2』ではめちゃくちゃ増やしてありますよ。

――前作と比べると何倍ぐらいに増えてますか?

竹内：かなり増えているので……20倍ぐらいですかね。

――そんなにあるんですか!

竹内：なかには、よくこんなの考えるな（笑）、というのも入っていて、例えば集団で一緒にやると1つのアクションになるものを再現できるポーズもあります。

――（笑）。ほかにもたくさん入っているんですね。

竹内：ええ。さっきの公園の話にもつながってくるのですが、遊び方をユーザーさんにお任せするとしたら、ボクらは遊びの数をどれだけ用意できるかが重要になると思っています。『2』の制作を始めたときに、ボクがスタッフに言ったのがモアコンテンツなんです。自分たちに使える時間があるかぎり、コンテンツを作りなさいと。たとえば食事の時間を短縮してでも空いた時間を作って、それこそポーズの1つでも追加しなさいと言っていました。そうしたら開発陣が増やしまくってきて、バグチェックが大変なことになってました（笑）。

オムニバス形式の物語と“雪”ではない雪賊

――『2』の物語はオムニバス形式だそうですね。

竹内：はい。本作ではそこがポイントになってきます。前作で『ロスト プラネット』の物語はご理解いただけたと思うのですが、次に、舞台である世界を説明しようとすると、1人の主人公を追っているだけではなかなか難しいんですね。『2』では複数の視点から描くことで本作の世界を深く知ってもらおうと考えました。ここで世界観を知っていただければ、そこから次へ、という展開も考えられますし。コンテンツだけでなく世界観も広げるということですね。

――『2』で初めて登場する雪賊も多いんでしょうか?

竹内：はい。でも、もう雪賊とは呼ばないですね。雪のない世界になってしまったので（笑）。“雪”ではないヤツが出てきます。

――なるほど。例えば前作の頂族は山の高地に住んでいるという設定のようですが、海に住んでいるヤツが出てくる可能性は?

竹内：なくはないですかね（笑）。ジャングルに住んでいるヤツがいたらなんと呼ぶのかとか、砂漠にいたらどうなんだろうとかね。前作までは雪しかなくて、生活圏が閉ざされていたのですが、温暖化で緑化した結果、民族の移動や合流が行われたんですね。そうして人口が増えてくるとサーマルエナジーの価値や意味が変わってくるんです。NEVECの力による統治も終わって、この惑星の年表でいうなら文化の爆発が起きているような時代ですね。文化ができてくるなかで、いろいろな問題が発生してくる、というのが『2』の物語の根底にあります。

――NEVECも出てくるんでしょうか?

竹内：そうですね。語らないわけにはいかないですね。ただ、今までのNEVECとは少し違いますけど。

――NEVECの力は前作より弱まっているんですか?

竹内：地球の本星のほうは変わらずですが、EDN-3rdでは、ほかの勢力に圧倒されているような状況ですね。物語ではこの惑星に生きる人たちの生命力を感じていただければと思いますね。コイツらはこんなことまでやり始めたのかというのを見てもらえればと。

――物語にからんでくる雪賊は何種類ぐらいですか?

竹内:現時点ではたくさん、としか答えられないですね。エピソードが6つあるので最低でも6種類はありますし、



プロデューサー◆竹内潤氏

■PROFILE

株式会社カプコン開発統括本部CS開発統括編成部長。直近の発売タイトルとしては『バイオハザード5』もプロデュース。

■好きな雪賊は?

「けっこうガッツとか好きですね（※1）。このキャラは最初の頃、砂○うずっぽいよねって言ってたんですがその印象が強いです。服装に独特の雰囲気があっていいと思います」

※1：潜水服のような衣装を着た頂賊のこと。由来はSTARTボタン+方向パッドで出せるポーズのなかに、ガッツポーズがあることから。高速でガッツポーズを出して喜びを表現する人が多い。

※2：『ロスト プラネット』の発売は2006年12月21日、北米版は2007年1月12日。初回出荷本数が全世界で100万本を突破したことが発表されたのが2007年1月17日。日本版発売からわずか1ヵ月だ。

※3：北米ではPC用、コンシューマ用を問わずFPSのラインナップが充実している。それだけに、オンライン対戦では同じ人間が操作をしているとは思えない「猛者」に当たってしまうことが多い。

※4：横山宏（よこやまこう）。イラストレーター、造形作家。代表作は、自身でデザイン、立体化したSF兵器を撮影し、物語を感じさせる作品に仕上げた「マシーネンクリーガー」シリーズ。

そのなかには敵として登場する雪賊もいるので、数は多いと思っていただいていいかと。

——1つの物語の長さはどれぐらいでしょうか？

竹内：長さはまちまちですが、キャンペーンモードは10時間ぐらいですね。ただ今回は4人の協力なので、何度も楽しめる要素をたくさん盛り込んでいます。たとえば実績の解除は1回のプレイではぜんぜんできませんし、2回目3回目と飽きずに遊んでもらうために、AIの思考ルーチンを変えてあります。

——『2』も長く遊べるゲームになりそうですね。

竹内：ええ、そう思います。前作は2年以上みなさんに遊んでいただいているので、『2』でも飽きのこないものを作らなければと思っています。

協力プレイモードは ユーザーの意見で実現

——物語をオムニバス形式にすることと協力プレイモードの搭載が決まったのは、同じタイミングなんですか？

竹内：はい。協力プレイについては、ユーザーさんからのご要望もあったのですが、『バイオハザード5』を作っているなかで、技術的に4人の協力プレイができるということがわかりましたので、じゃあやってみようと。で、4人の協力にするなら物語はオムニバスにしたほうがいいだろうという話になりました。2人協力だと主人公とパートナーというあつかいになってしまいがちなんですが、今回は4人全員が主人公というあつかいですね。そういう意味では物語は特定の誰かのものではないです。

——重視した点はなんでしょうか？

竹内：協力プレイをやっていて楽しく思えるシチュエーションをたくさん作ろうということですかね。ユーザーさんに飽きられないようにアイデアをたくさん出したのですが、出したはいいけど、これをどうまとめてどんな話にするんだと（笑）。実際オムニバス形式で進めてみたら、アイデアをうまくまとめて、最後はキレイに収束するような構成にできたのでよかったですね。

——協力プレイで、味方にサーマルエナジーが分け与えられたり、盾が使えるのは、役割分担のような性質を持たせたいからなのでしょうか？

竹内：そうですね。強制をしたくはないのですが、味方を手助けしたいという気持ちがあったときに、それを実現するための方法は用意しようと。あくまでも、使う使わないはユーザーさんの自由なので。

——対戦の要素はどの程度引き継がれるんでしょうか？

竹内：前作で人気のあったものはほぼ引き継がれますが厳選されていますね。対戦のモードは増やしすぎるとホストが分散してしまうというデメリットがありますので、あえて絞り込んでいます。

——対戦をやり込んだときのメリットはありますか？

竹内：はい。実績に関しては山のようにご用意をしていますので、ぜひご期待ください。

『2』で登場する 巨大ＡＫと列車砲

——前作で登場したAKは『2』でも登場しますか？

竹内：出てくるものもいますね。ＡＫはずっと寒いところで生きてきたので、温暖化した星で環境適応しようと進化を模索しているという状況です。生物学的には、生き物って暖かくなると体が大きくなるように進化するんですよ。そのへんも考えてＡＫを巨大にしています。

——その巨大ＡＫを倒す兵器として列車砲があると。

竹内：ええ。『ロスト プラネット』は乗り物に乗れるゲームでもあるので、イベントで登場したような乗り物にも乗れるようにしたいと思っています。

——では列車砲も操作できるんですね？

竹内：できます。あれができたらいいなぁと思うことはなるべくできるようにしたいと思っています。



——ところで、列車砲を登場させようと思ったのはなぜですか？

竹内：開発チームのデザイナーもボクも第二次世界大戦中のドイツの兵器がすごく好きなんですよ。発想が豊かで、兵器にロマンがあるじゃないですか（笑）。ビームよりも砲弾をドカンと撃つほうがゲームの手触り感としてはいいんですね。そこを大事にしたいなと。実は、前作の開発初期の段階で収録する武器を見せてもらったときに、キャノン砲がなかったんですね。で「キャノンがないよ？」と言ったら「ハァ？」という顔をするんです。何を言っているんだこのプロデューサーはと。なので、キャノンがないロボットなんて勘弁ならん。いにしえから男はキャノンを求めてきたんだと。そう言ってたら、途中から面倒くさいから、もう作りますみたいな雰囲気になってました(笑)。でも、作ってみたら、やっぱキャノンいいねって見直してくれました。こんなやりとりもあったので『2』ではプロデューサーを満足させる究極のキャノンをご用意しましたってことで入っているんではないかと（笑）。

新規VSはどんなものが 登場するのか？

——『2』ではどんなVSが登場しますか？

竹内：VSは数十種類登場します。バリエーションを含むので全部違う形でということではないのですが、新しいタイプもたくさん出てきます。そのなかにはユーザーさんの熱い要望にお応えしているものもありますよ。

——飛んじゃうとか、ですか？

竹内：うーん、羽がついていそうなヤツがいそうですね。

——羽がついているということは……。

竹内：たぶん、そうですね、冷却に使うのかなぁ（笑）。放熱用なんじゃないですか（笑）。

——あぁ、そっちの用途で（笑）。プロペラがついているのもいるようですが（笑）。

竹内：これで敵を吹き飛ばすんですね、とか言ってごまかしてみたり（笑）。

——まだ、言えないということですね（笑）。

竹内：はい（笑）。言える範囲では小型のものが登場します。VSというよりパワードスーツ寄りのものです。強化外骨格としてしか機能しないようなスーツで、VSよりも小型軽量、機動力はありますが防御力は低いです。

——逆に超大型のものは登場しますか？

竹内：登場しますね。イメージイラストの一番上（P.330参照）のVSもけっこう大きいですよ。

——さきほどザブングルの話題が出ましたが、例えば、陸上戦艦というか、アイアンギアのようなものは？

竹内：戦艦!?　戦艦？　アイアンギア？　アイアンギアはいいですよね。アイアンギアは大好きですよ。

——アイアンギアとギア・ギアで戦うようなシーンが再現できたり……。

竹内：大好きですよ！　大好き！　太文字で

「大好きです！」

と書いておいてください（※5）。ほかにもボク、潜水艦が大好きなんですよ。潜水艦マニアというぐらい。

——公式サイトのムービーにも少し出てきましたね（※6）。

竹内：はい。潜水艦的なものが出ています。

——乗れますかね？（笑）

竹内：どうでしょう（笑）。少しずつ情報を出していきたいと思います（笑）。みなさんからもそういったご要望が寄せられていますので、なるべく応えたいと思っています。努力は惜しみません。みなさまの『ロスト プラネット』ですから…って、選挙演説みたいですが（笑）。

ユーザーの意見で どんどん変わるゲーム内容

——そういえば体験版ではダッシュや泳ぐといった操作が加わってますね。これもユーザーさんからの要望で？

竹内：はい。ダッシュができるように、という要望は多くありましたね。泳ぎも、『コロニーズ』の対戦マップで水中に入れるところがありまして、歩くだけでなく、泳げるようにしてほしいというご意見がありました。

——では、一応1ユーザーの要望ということで、お伝えしますが、座談会で、対戦で使える女性キャラクターを増やしてほしいという要望がありまして……。

竹内：そういったご要望はいろいろな方から届いております。届いておりますとも（笑）。

——さらに、カスタマイズでその女性キャラクターを薄着にさせてほしいといった要望も（笑）。

竹内：ご要望は届いておりますとも（笑）。

——本当に届いてます？（笑）

竹内：届いてますよー（笑）。だって、来ますもん、こんな雪賊が欲しいですっていうのが。これ明らかに凍死するよねっていう服装のイラストが（笑）。ほとんどヒモじゃん後姿！　みたいなのが（笑）。

——防御力ほとんどなしですね（笑）。

竹内：そのへんは、ちゃんと設定を書いてきてくれるんですよ。サーマルエナジーでシールドを張っていますとか（笑）。というわけなので、ご要望は届いております。期待を裏切らない『ロスト プラネット』です！（笑）それと、PS3での体験版配信も9月24日の夜に決定しました！　こちらもぜひお楽しみください！

※5：書いておきました。本当にお好きなようで、インタビューのなかで一番テンションがあがってらっしゃった気がしなくもないですがそれは気のせい（笑）。ザブングル愛、しっかり受け止めました。

※6：E3のトレーラーとして視聴できる映像のこと。エピソード2として公開されており、開始直後の暗い海のなかに潜水艦的なものが潜航を始めている姿が確認できる。これで上陸するのかも。

『ロスト プラネット』は「自由に遊べる公園」を目指しています



電撃ゲームス Vol.1

デンゲキニンテンドーDS　11月号増刊
2009年11月1日発行
第9巻 第20号 通巻149号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7509(編集) TEL 03-6866-7500(広告)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／エストール／WAN／明昌堂／山猫
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks(小林博明)

表紙タイトル
ファイナルファンタジーXIII

STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡
■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／後藤勇／本田昇
■編集　宮下雅史／飯塚岳史／中村需志／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／古川朋久／松崎豊／石丸裕貴／森川哲也／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松下忠嗣／松本亮(うどん企画)／宮田公彦／三輪邦宏／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■ライター　石橋加奈子／入江康／遠藤沙記／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／川上雄太／川地誠／紀川治彦／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／櫻井愼太郎／佐々木怜佳／佐々木洋介／佐藤光伸／佐藤智也／澤田五郎／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高田怜／田栗勇人／田島勝／津々良圭／中川大明／中川裕子／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／松下彩／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺滋／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■デザイン　蛇川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／WAN／エストール／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／角田啓介／東海創芸／ニイナナニイゴオ／マイクロフィッシュ／明昌堂／山猫／リーフ
■カメラマン　外崎久雄／林久平／藤田晃史

おたよりの宛先

〒160-8326　(株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス・編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋先代電撃PlayStation編集長の倉西が綴るブログが絶賛更新中。この号が出ている頃は、きっと東京ゲームショウのレポートなどがアップされている（はず）なので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！　最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！　電撃ゲームスのWebアンケート（P.216参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス　フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書(編集、ライターのいずれを希望か明記)、②ゲーム紹介文(800字程度／経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可)、③自己紹介文(ゲームへの思い入れや得意なゲームなど)を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集をおこなうお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします。

●応募資格
・18歳以上(学生不可。経験不問。経験者優遇)
・編集部(東京・新宿)まで1時間程度で通える方　・常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡のない場合は、不採用とお考えください。
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください。
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません。
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません。

巻末企画　頭文字あのゲームの思い出　編集部が語る

巻末では頭文字だけを決めて、編集部のみんながかつてプレイしたゲームの思い出を語っていく予定です。その記念すべき1発目は「あ」で始まるゲーム！

■アイスクライマー（FC・1985年・任天堂）
ガキの頃、このゲームがやりたくて数人の友達の家をめぐっていました。当時、私の周りで協力プレイができたゲームって、あとは『デビルワールド』ぐらいだったな～。（野村）

■アイスクライマー（FC・1985年・任天堂）
ハンマー片手に氷山の山頂を目指すシンプルなゲーム。だが、2人プレイではどんな手段を使っても先に山頂についたほうが勝利というデスマッチに！　実兄でも敵（実話）！（団長）

■アトランチスの謎（FC・1986年・サンソフト）
軽快なタイトル音楽と青空が眩しい背景。そしてコウモリのウンチに当たってやられる自分。自分の爆弾にやられる、42面にうっかり入る……。当時よくクリアできたな。（飯塚）

■アルカノイド（AC・1986年・タイトー）
俺が11歳の頃に出たブロック崩し。ゲーセンに入り浸っていた時期で、このゲームの電子音を聞くと当時のゲーセンの風景が条件反射的に頭に浮かぶ。幸せだったなぁ……。（まっつ）

■アルカノイド（FC・1986年・タイトー）
ゲーセンではクリアできず、ファミコン版でなんとかクリアできたのはいい思い出。ミスってファミコン版の専用コントローラをブン投げて、ヒビを入れたのもいい思い出。（じゅし）

■R-TYPE I（PCエンジン・1988年・ハドソン）
昔はＳＴＧばかりやってたような気がする……。当時は結局2周目のクリアはできなかったけど、バーチャルコンソールで遊べるみたいだし、久々にリベンジでもする!?（谷口）

■あーくしゅ（PC-88・1989年・ウルフチーム）
友だちが開発に参加していた作品。その友だちは、昼間に電話してきて「目の前を小人が行進していて、柱時計に向かって壁を登っている」と言いました。（倉西）

■蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン（FC・1989年・コーエー）
プレイした当時はちょうど中学生になりたての頃。というわけで「オルド」コマンドに興味津々でしたよ。終わると体力がガクンと減るリアルな感じがなんとも……（笑）。（編集O）

■悪魔城伝説（FC・1989年・コナミ）
主人公ラルフの操作に慣れた頃にグラントという男が仲間に。身軽で壁や天井に張り付けるグラントで次々と攻略。画面右上にいつもいるラルフの顔が忘れられん……ごめん。（チャラヲ）

■アンダーカバーコップス（AC・1992年・アイレム）
当時、雨後の筍のごとく出ていたベルトスクロールＡＣＴの1つだが、演出が狂気的。生ヒヨコの拾い食いで回復するゲームはたぶんコレが初。あと古葉美一の漫画版がおもしろい。（雅）

■ああ播磨灘（MD・1993年・セガ）
54連勝しないとクリアできないという最強の相撲ゲーム。ゲームオーバーするたびに「ボケェェェッ！」とののしられるが、これはきっと「かわいがり」だったのだろう。（男塾先輩）

■アルバートオデッセイ（SFC・1993年・サンソフト）
Ｓ・ＲＰＧとして斬新なシステムや、ほのぼのグラフィックなど見どころ多数でしたが、最大の衝撃はエンディング。子供の頃プレイしたらトラウマ級だったはず……。（おしょう）

■アインハンダー（PS・1997年・スクウェア）
世間的には『ＦＦVII』だろうけど、個人的にPS時代のスクウェアを代表する1本。演出＆BGMがすばらしく、とくにボス戦の曲は極上！　世界観も救いがなくて大好き!!（KK@）

■青の6号 歳月不待人 -TIME AND TIDE-（DC・2000年・セガ）
潜水艦でくら～い深海のお宝をサルベージするのがメインながら、サメとかとの熱いバトルもあったなあ。アニメ風のＣＧキャラの動きも秀逸で、地味ながら隠れた佳作です。（そみん）

■アウトモデリスタ（PS2・2002年・カプコン）
実在車種を収録したＲＣＧがどんどん登場していた当時、イラスト風のグラフィックとマンガのようなエフェクトで異彩を放っていた作品。タミヤのラジコンコースがレア。（宮下）

■アイドルマスター（Xbox 360・2007年・バンダイナムコゲームス）
「あ」といえば「アイドル」でしょう！　発売当時は編集部でこっそりと。Xbox 360エリート購入後は家で全キャラ制覇。3Dで歌って踊るタイプのゲームもっと出てほしい。（石丸）


銀河万丈ナレーション 最新デモ無料配信中!
PSP
PlayStation Portable
Yahoo! ゲーム
週間注目度ランキング
(8/20~8/26集計)
games.yahoo.co.jp
総合
第1位
Ys
ys seven
終焉と創造の大地へ――。
「イース7」
シリーズ初採用!波状攻撃が熱い
パーティーバトル!
多彩なスキルに加え、各キャラに大技!
EXTRAスキル搭載!
アルタゴでの冒険を彩る
大迫力の景観!
アイテム合成やミニクエストなど
やり込み要素満載!
CERO C
15才以上対象
好評発売中!
PSP®「プレイステーション・ポータブル」専用ソフト | ジャンル:アクションRPG | プレイ人数:1人 | 税込価格:6,090円
※画面はハメコミ合成です。
"Ys SEVEN" Copyright ©2009 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.
数量限定 2大特典
空の軌跡続編 極秘 資料集!
I「イースミュージックヒストリー」 II「英雄伝説7 極秘設定画集」
同時発売
ドラマCD
同梱版
限定特価 7,980円(税込)
"♪"、"PlayStation"、"PSP"および"UMD"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
http://www.falcom.co.jp/
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
■日本ファルコムは、東証マザーズ上場企業です。 ■新規スタッフ大募集(新卒・既卒・中途)!詳しくは当社ホームページ「会社案内・社員募集」をご覧下さい。
〒190-0012 東京都立川市曙町2-8-18 ☎042(527)6501



電撃ゲームス

Vol.1

デンゲキニンテンドーDS 11月号増刊
発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2009年11月1日発行 第9巻 第20号 通巻149号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7509(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)

ASCII MEDIA WORKS

定価390円

本体371円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-11
Ⓛ-2009/11/24
4910165361198
00371